Rewolucja rozpoczęta! Oryginalna gra
MESSIAH (2xCD) za 29.90!
Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na samym końcu pisma.

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

INDEKS 338443

DIABLO 2

Premiera znów przesunięta!

[Czytaj na str. 22]

Thief 2

Star Wars: Force Commander

Soldier of Fortune

Command & Conquer: Firestorm

Might & Magic VIII

Need for Speed: Porsche Unleashed

ISSN 1428-2860
05>
9 771428 286000

MAJ 2000 5/00 (37) CENA: 4.90 ZŁ

www.webmarket.com.pl

WEB MARKETING

tanie zdjęcia on-line

www.webmarket.com.pl/fotoshop

Zakupy przez Internet? Radio w Internecie? Ależ tak!
Książki, zabawki, sprzęt komputerowy, fotografie do Internetu

WEB MARKETING

WEB MARKETING S.A.
ul. Jasna 26, 00-054 Warszawa
tel. 0 501 026 909
http://www.webmarket.com.pl
e-mail: web_m@webmarket.com.pl

ul. Marszałkowska 21/25 lok. 76, 00-628 Warszawa
tel. 825 59 59, 825 85 28,
fax 825 26 64

JUŻ W SPRZEDAŻY!

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA TEGO ROKU! SZUKAJ W SKLEPACH!

Adrianna Biedrzyńska, Gabriela Kownacka,
Emilian Kamiński, Władysław Kowalski, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia

PLANESCAPE TORMENT

4CD!

GRA OTRZYMAŁA WIELE NAGRÓD I WYSOKICH OCEN PRASY:

CD ACTION **9.5/10**

CLICK! **5/6**

GRY KOMPUTEROWE **90%**

MACHINA **4.5/5**

Typ Machiny

MAGAZYN IO **90%**

RESET **9.5/10**

Reset Gra Roku Tytas!

NEW S SERVICE **9/10**

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH **4, 4, 5 /5**

Świat Gier Komputerowych POLECA

Pół roku zajęło nam stworzenie polskiej wersji gry, która jest największą i najbardziej złożoną produkcją w dziejach gier komputerowych. Kilkadziesiąt osób bez ustanku pracowało nad tym aby Torment przemówił do Ciebie w Twoim ojczystym języku i aby było to doznanie jakiego dotychczas nie przeżyłeś. Wreszcie będziesz mógł się zagłębić w ogromny świat Planescape. Wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko co do tej pory poznałeś.

Dlaczego musisz mieć Planescape: Torment:

- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i dla nowicjuszy.
- Jest opracowana w polskiej wersji językowej. Znani aktorzy i doskonałe tłumaczenie sprawi, że poczujesz klimat gry jak nigdy dotąd.
- Jest największą i najbardziej złożoną produkcją w dziejach gier komputerowych, a wykreowana wirtualna rzeczywistość jest najbliższa ideałowi.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowitym światem.
- Pudełko z grą wypełnione jest rzeczami, które pozwolą jeszcze lepiej poczuć klimat gry. Znajdziesz w nim obok 4 płyt CD i obszernej instrukcji podkładkę pod mysz, słownik świata Planescape, plakat/mapę oraz oryginalną koszulkę (wybierz grę z koszulką w Twoim rozmiarze - oznaczenie na pudełku). Wszystko to za cenę normalnej gry.
- Kupując jedną grę bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi!

Torment to obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji gier komputerowych. Z tego zakupu będziesz naprawdę długo zadowolony.

Tylko w Polsce wyjątkowo ekskluzywne wydanie gry zawierające dodatkowo: oryginalną koszulkę, mousepad, plakat i słownik terminów świata Planescape.

CENA 159 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

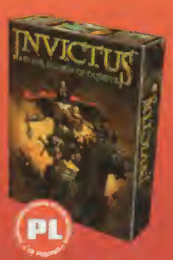
Interplay · Official Licensed Product · Black Isle Studios

Advanced Dungeons & Dragons®

Już wkrótce...

INVICTUS

Połączenie gry RPG z grą strategiczną. Jako wybrany przez greckich bogów śmiertelnik, zostajesz zamieniony w herosa i rzucony w wir porywających misji. Gra zostanie opracowana w całości po polsku i wydana będzie na 2 CD w cenie 79 zł!



Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

PLANESCAPE TORMENT & DESIGN: ©1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., oddział Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, Interplay logo, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware, Bioware Infinity Engine i BioWare logo są znakami handlowymi Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Fallout 2 i Forgotten Realms i ich loga są zastrzeżone.

Reset

№ 5 (37) Maj 2000

- **Redaktor Naczelny:** (szef RSd. Akcji) Marek Konderski
- **Z-ca Naczelnego:** Kamil Ruszkowski
- **Sekretarz redakcji:** (nadzorca RSd. Akcyjnego bałaganu) Piotr Janus
- **Dyrektor artystyczny:** (szef grafików) Mirosław Urbaniak
- **Sztab graficzny:** (graficy, czyli ci co układają teksty i obrazki na stronach) Piotr Leczkowski, Piotr Hrycyk
- **PR MAN:** Piotr Pawlak (człowiek od kontaktów - czyli elektryk)), **e-mail:** prman@reset.com.pl
- **Korekta:** Agnieszka Łukaszewicz (usuwa ostatnie błędy)
- **CD Manager:** Jerzy Sadkowski (zbiera programy i tworzy cybertalerzyk) **e-mail:** j.sadkowski@reset.com.pl
- **Projekt graficzny Reset CD:** Piotr Leczkowski
- **Stali współpracownicy:** (autorzy) Michał Cichy, Łukasz Denejko, Robert H. Adler, Leszek Konaszewski, Jakub Kowalski, Tomasz Kowalski, Cyprian Ożyński, Jan Pachniewicz, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Pluciński, Agnieszka Prokopiuk, Adam Sobieraj, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Radosław Wojciechowski, Krzysztof Woźniak.

- **Adres redakcji:** (prenumerata to nie tu) Reset ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa **tel. (022) 828-55-85 do 89** **fax (022) 828-55-88**
- **e-mail:** Redakcja@Reset.com.pl
- **internet:** WWW.Reset.com.pl
- **Dział produkcji:** (ludzie od kontaktów z drukarnią) Grzegorz Burzyński, Małgorzata Frajndt **tel. (022) 828-09-75**
- **Prenumerata:** (tutaj załatwicie wszystko związane z prenumeratą i archiwaliami) **tel. (022) 828-55-81** **e-mail:** prenumer@reset.com.pl
- **Reklama:** (z tymi ludźmi trzeba rozmawiać, żeby reklamować się w Resecie) Monika Kwiatkowska, Mariusz Szynalik Time & Space Media House **tel. (022) 829-67-80, 81**
- **Promocja:** (z nimi omawia się wszelkie akcje promocyjne i sponsoring) **tel. (022) 828-09-75**
- **Druk:** Winkowski Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
- **Dział kolportażu:** (z nimi trzeba rozmawiać, jeśli chcecie sprzedawać Reset) **tel. (022) 828-55-84, 828-09-75**

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Wydawca: ZPR S.A. (nasz właściciel) ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

Witajcie, witajcie, witajcie i bądźcie po trzykroć pozdrowieni. Niniejszy numer - jak już pewnie zauważyliście nosi na sobie magiczną liczbę 37. Dlaczego magiczną? Ano dlatego, że oznacza ona, iż zaczęliśmy czwarty rok wydawania Resetu, a to z kolei mówi nam, że właśnie skończyliśmy trzy lata. Tak, tak to już trzy lata jak jesteśmy z wami, a prawdę powiedziawszy, wydaje się, że dopiero wczoraj zaczynaliśmy naszą działalność. Przez te lata przewinęło się przez nasze strony mnóstwo ciekawych pomysłów, lecz nasze głowy wciąż pękają od nadmiaru kolejnych, którymi zamierzamy was wkrótce uraczyć. I nie wierzcie w plotki rozsiewane przez różne „życzliwe" nam osoby - wcale nie zamierzamy się wynosić z pola walki. Jak to powiedział kiedyś ktoś sławny: „Pogłoski o mojej śmierci były mocno przesadzone".

Aby uczcić nasz jubileusz, postanowiliśmy zrobić coś niecodziennego i w efekcie bieżący numer ma dwie różne okładki. Oznacza to, że Reset ma inną okładkę, niż Reset CD, mimo że jest to nadal dokładnie ten sam majowy numer. Mamy nadzieję, że nie wywołamy tym zamieszania i konsternacji przy okienku kioskowym, zaś kolekcjonerzy docenią ten pomysł.

Nawiasem mówiąc tak się składa, że trzy lata temu, na naszej pierwszej okładce, też gościło Diablo. Co prawda wtedy opisywaliśmy gotowy już produkt, zaś teraz na musimy zadowolić się trailerem i garścią, co prawda fascynujących, informacji, jednak motyw okładki wybraliśmy celowo, nawiązując w ten sposób do własnych korzeni.

Kontynuując (nieustający zresztą) proces samodoskonalenia, postanowiliśmy dokonać korekty cenzurki wystawianej recenzowanej grze. Schemat nowej razem z dokładnym opisem poszczególnych rubryczek możecie zobaczyć poniżej. Mamy nadzieję, że nowy układ jest bardziej czytelny i zawiera więcej pożądanych przez was informacji.

Hammer

1 - Nie zbliżać się
2 - Dotykać tylko w rękawiczkach
3 - Nędzna...
4 - Kiepska, tylko dla uzależnionych
5 - Przeciętna, dla fanów gatunku
6 - Niezła, na długie zimowe wieczory
7 - Dobra, choć nie pozbawiona wad
8 - Bardzo dobra, warta każdej złotówki
9 - Doskonała, wybitny przedstawiciel gatunku
10- Gra roku

P.S. Bardzo serdecznie dziękujemy wszystkim naszym czytelnikom, którzy dali się nabrać na nasze prima-aprilisowe żarty, które objawiły się w poprzednim numerze zarówno formą, treścią jak i samą obecnością. Wasza nader żywa reakcja utwierdziła nas w przekonaniu, że potrafimy was jeszcze zaskoczyć, co też obiecujemy czynić.

Różności

Menu CD 6
Nowości 8
Prenumerta 61
Skrzynka niekontaktowa 72

Na Horyzoncie

Aztec 20
Dark Reign 2 18
Diablo 2 22
Flying Heroes 21
Pool of Radiance II 19
Time Machine 16

Przygrywki

Blacha 65
Iluminati 56
Internet: Konie trojańskie 70
Ka - 52 Alligator 53
Kody do gier 60
MtG: Talie nie całkiem na turniej 57
Quakeworld 54
Void: Colonial Wars 58

Konkursy

Konkurs dwukółkowy 52

Odloty

Byczki na sterydach 96
Całun turyński 84
Czas amorów 86
Guns n'Roses 92
Jak ulepszyć ciało 94
Johny 79
Komiks 80
Ktoś zastrzelił boga słońca 89
Wojny rdzeniowe 88

Recenzje

Croc 2 44
Earthworm Jim 3D 36
Enemy Engaged:
RAH-66 Comanche
vs. KA-52 Hokum 47
Formula 1 2000 39
Might & Magic VIII:
Day of the Destroyer 28
Need for Speed: Porsche 2000 26
Nerf Arena 37
Risk2 46
Rollcage 2 38
Slamtilt: Resurrection 43
Soldier of Fortune 40
Star Wars: Force Commander 30
Swedish Touring
Car Campionship 42
Theocracy 45
Thief 2: The Metal Age 34
Tiberium Sun: Firestorm 24
Ultima IX: Ascension 32

O.S. (tylko res 1 CD)

Jak korzystać z bankomatu, Bajka, Kubuś Puchatek, Admin z patelnią, R3068, recenzja alternatywna - Nerf, Dekielek

DEMA GIER

Diablo 2 Trailer
Wymagania: Win95/98.
Filmik prezentujący intro chyba najdłużej oczekiwanej przez wszystkich gry
HORYZONT RESET 5/2000

Evolva
Wymagania: PII266 - Win95/98 - 32MB - DirectX 7 - niezbędny akcelerator 3D
Połączenie zręcznościowej strzelaniny wykorzystującej widok z perspektywy trzeciej osoby z odrobiną taktyki.
RECENZJA RESET 4/2000

Force Commander
Wymagania: PII266 - Win95/98 - 64MB - DirectX 7 - niezbędny akcelerator 3D.
Prawie tak samo długo jak Diablo 2 oczekiwany RTS oparty na motywach Gwiezdnych Wojen.
RECENZJA 5/2000

Half-Life: Oppositing Force
Wymagania: P133 - Win95/98 - 32MB - DirectX 6.0 - zalecany akcelerator 3D
Oppositing Force jest oficjalnym dodatkiem do gry Half-Life. Gracz wciela się w postać jednego z żołnierzy przysłanych do bazy Black Mesa w celu zabezpieczenia terenu po awarii.
RECENZJA RESET 1/2000

Invictus In The Shadow of Olympus
Wymagania: P133 - Win95/98 - 32MB - DirectX 6.0
Gracz dowodzi drużyną mitycznych herosów, uzupełnia ją, wyposaża i staje do walki z minotaurami, cyklopami, harpiami i innymi potworami mitycznego świata.
RECENZJA RESET 4/2000

Metal Fatigue
Wymagania: P200 - Win95/98 - 32MB - DirectX 6.0 - niezbędny akcelerator 3D.
Pierwszy, autentycznie rewolucyjny RTS od czasów Total Annihilation
HORYZONT RESET 8/99

Need for Speed: Porsche Unleashed
Wymagania: P200 - Win95/98 - 32MB - DirectX 7.0 - niezbędny akcelerator 3D.
Gra do jednej bramki... Przepraszam, wyścigi samochodowe tylko jednego samochodu. Porsche, Porshe i jeszcze raz Porsche. Gra w Polsce dostępna jest pod tytułem Need for Speed: Porsche 2000.
RECENZJA RESET 5/2000

Nerf Arena Blast
Wymagania: P200 - Win95/98 - 32MB - DirectX 6.0 - zalecany akcelerator 3D.
Quake dla tych, co mdleją na widok krwi, a mają ochotę na niezłą zabawę.
RECENZJA RESET 5/2000

Rollcage Stage 2
Wymagania: P200 - Win95/98 - 32MB - DirectX 6.0 - niezbędny akcelerator 3D.
Druga odsłona odlotowych wyścigów pojazdów z wielkimi kołami, czadowa muzyka i efektowne fajerwerki, a wszystko to towarzyszy zmaganiom z przeciwnikami.
RECENZJA RESET 5/2000

Soldier of Fortune
Wymagania: P200 - Win95/98 - 64MB - DirectX 6.0 - Niezbędny akcelerator 3D.
Gracz wciela się w postać najemnika wypełniającego szereg misji, polegających głównie na wyeliminowaniu przeciwników.
Uwaga! Gra zawiera wiele scen drastycznych i jest przeznaczona dla osób pełnoletnich.
RECENZJA RESET 5/2000

Test Drive Le Mans
Wymagania: PII266 - Win95/98 - 32MB - DirectX 6.0 - Niezbędny akcelerator 3D.
24-godzinny wyścig Le Mans to chyba najbardziej znane zawody samochodowe świata. Tu na szczęście cały wyścig trwa trochę krócej.
RECENZJA RESET 4/2000

Patche do gier

Force Commander patch 1.1
Gruntz patch 1.01
Need for Speed High Stakes patch 4.43
Nox patch 1.1
Quake 3 PointRelease 1.16
SepterraCore patch 1.2
The Sims patch
Unreal Tournament patch 413
Homeworld patch 1.05
SWAT 3 patch 1.2

QUAKEWORLD

konwersja Q3F - ponad 35MB jeszcze ciepłego softu

Prezentacje

CoolTeam
Strona WWW zespołu ludzi zajmujących się pisaniem gier i programów.

Furry Mag Nr 3/2000 oraz 4/2000

Magazyn NoName Nr 2

Magazyn Wirtualny Komputer Nr 4/2000

Klub NBA
Strona klubu miłośników NBA.

Polsat Cyfrowy
Prywatna strona poświęcona telewizji Polsat w wydaniu cyfrowym

Vips
Strona WWW zespołu ludzi zajmujących się pisaniem ciekawego softu.

Void
Angielskojęzyczna instrukcja do gry RPG „VOID" opisywanej w bieżącym numerze

Reset CD

SOFT

Sterowniki:

DirectX 7.0a PL
3dfx Voodoo 2
3dfx Voodoo 3
S3 Savage 4

Arbiter 1.5
Program umożliwiający grę w Wojny Rdzeniowe. Uwaga! Program uruchamia się pod DOSem

Bankrut
Bardzo wygodny w użyciu licznik połączeń. Niezbędny dla każdego łączącego się z internetem przez modem

CDMax
Wygodny CD Player obsługujący CDDB i posiadający bazę odtwarzanych płyt CD

Desktop Calendar
Bardzo użyteczny program wyświetlający na pulpicie kalendarz.

Dirhtml 1.5
Program tworzący plik html zawierający listing plików znajdujących się w danym katalogu. Przydatne np. do katalogowania obrazków

Drive Linker
Program podpinający pod wybraną literę dysku określony przez użytkownika katalog.

Fart
Multimedialne uzupełnienie tekstu „Prruk" z aktualnego wydania D.O.S.-a!

Impulsy dla Windows
Kolejny program do mierzenia czasu spędzonego w internecie.

PCS Podglądacz 4.2
Program umożliwiający podglądanie zawartości plików.

PrcView
Program pokazujący uruchomione procesy oraz informacje o nich

Stars
Test wydajności kart graficznych pracujących w Open-GL.

Zip'N'All
Program do kompresji plików obsługujący kilka popularnych formatów.

Najlepszy symulator kosmiczny wkracza w strefę przystępnych cen na 3 płytach CD, po polsku i za 79 złotych!

FREESPACE 2

Wreszcie nadchodzi czas na najlepszy symulator kosmicznych zmagań. Zasiądź za sterami kosmicznego myśliwca i daj się ponieść wirowi wielkiej wojny w której stawką jest przyszłość ludzkości. Bądź gotów Freespace 2 jest już coraz bliżej...

szukaj w sklepach od początku maja

Polska wersja językowa, 3 płyty CD

PL profesjonalna polska wersja językowa CD PROJEKT

niska cena 79 złotych

3 CD

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

volition, inc.
www.volition-inc.com

Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

Pierwsza część znakomitej serii FREESPACE wreszcie w sprzedaży!

Szukaj w dobrych sklepach z grami.

2CD

niska cena 49 złotych

PL

Pierwsza część znakomitej serii. Obowiązkowa pozycja w kolekcji wszystkich fanów kosmicznych symulacji. Wkrótce dostępna w polskiej wresji językowej w cenie 49 złotych!

CD ACTION

„Nie sposób nie chylić czoła przed ludźmi, którzy byli w stanie dokonać niemożliwego – tak znacząco poprawić coś, co już wydawało się doskonałe".

„Znakomicie przygotowana kampania i wymagające misje, dokładnie opracowana „otoczka" fabularna, wybitne odprawy. Do tego dodać należy prawdziwe mistrzostwo w kategorii: autentyczność lotu, ogromna ilość statków, tak własnych jak i wrażych (ponad 70 rodzajów!), niesamowita różnorodność broni".

CD ACTION, ocena: 9+

HIT

„Jest to najlepszy kosmiczny symulator lotniczy, w jaki przyszło mi grać" [...] „Zobaczcie sami te wspaniałe wybuchy, efekty świetlne, niesamowitą kolorystykę i ogrom-niaste obiekty."

IO, ocena: 96/100

„Grafika, dynamika oraz fabuła – to wszystko przemawia „za". Także rewelacyjny system obsługi – lepszego HUD-a nie widziałem na żadnym statku. Wszystko jest uporządkowane i łatwe do opanowania."

NEW S SERVICE, ocena: 9/10

Reset GRA ROKU!

„Autorzy Freespace 2 sprostali bardzo trudnemu zadaniu. Nie tylko stworzyli grę wysokiej jakości, trzymającą, a nawet wybiegającą ponad standardy,ale nadali jej swoisty klimat,o których w grach nie łatwo."

RESET, ocena: 9/10

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

©1999 Volition, Inc. FreeSpace, Interplay, logo Interplay i „By Gamers. For Gamers." są znakami handlowymi Interplay Productions. Volition i logo Volition są znakami handlowymi Volition, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

JAK GŁOSI LUDOWE, MAZURSKO-WARMIŃSKIE PORZEKADŁO — CO MAJ, TO OBYCZAJ. MAJOWYM OBYCZAJEM KOWBOJÓW JEST ORGANIZOWANIE TARGÓW, I TO OD RAZU E3, CZYLI PRAWDZIWEGO WYSYPU ŚWIEŻUTKICH I CIEPLUTKICH GIEREK. A JAK MAWIA SIERGIEJ BUBKA — NIGDY NIE WIEMY, CZYM NAS ŚWIAT ZASKOCZY.

Kiedy już wrócicie z pochodu majowego (to nasz obyczaj) wymachując dowolnie wybraną czerwoną stroną Resetu (po użyciu stronę należy wkleić z powrotem na miejsce), siądźcie w fotelu i zagłębcie się w lekturze, poczynając od grubych zwiastunów. Po wyczytaniu wszystkich literek powinniście zadzwonić i złożyć szczere kondolencje maturzystom i komunistom, których to święta dziwnym trafem się zbiegają. My również to w tym miejscu czynimy. Ave!

I pamiętajcie o zbliżających się wakacyjach.

NASCAR HEAT

NASCAR HEAT
[Hasbro]

Co mogą oznaczać: wielkie amerykańskie bryki, równie wielkie silniki, owalne tory i nieco ponad setka okrążeń? Nic poza tym, że nasedł czas na wyścigi NASCAR. Nasze bolidy dzięki mechanikom z Hasbro powinny być gotowe do startu już za mniej więcej pół roku, a my tymczasem opowiemy wam, czym zaszokuje nowe wydanie wyścigów NASCAR. Na początek trzydziestoma jak najbardziej prawdziwymi, kowbojskimi nazwiskami kierowców i mnóstwem torów znanych z Pucharu Winstona. Wszystko w 100 proc. zgodne z sezonem 2000. Obowiązkowo dostępny będzie garaż, w którym zmienimy każdy parametr naszego bolidu oraz warsztat lakierniczy umożliwiający pomalowanie wózka we wszystkie kolory tęczy. Jak zapewniają autorzy, na żadnym z dostępnych poziomów trudności nie natrafimy na anemicznych kierowców, a ci, którzy się ostaną, łatwo zwycięstwa nie oddadzą. Proponuję, żeby druga część wyścigów odbywała się w przeciwnym kierunku. Zakręcanie w głowie jest szkodliwe dla zdrowia, choć przyjemne.

SOLDIER
[Southpeak]

Jaka jest najprostsza recepta na chwytliwą grę? Trzeba wziąć kasowy, kinowy hit sprzed kilku lat, pełen wybuchów i akcji w stylu "zabili go i uciekł", i przenieść na ekrany komputera. Chłopcy z Southpeak doszli do tego samo wniosku, a za film tym razem wybrali sobie SOLDIER z Kurtem Russelem pozostawionym na pastwę losu na nieznanej planecie. Cele misji są dwa: obronić tubylców i nie dać się zabić. Wersja wirtualna, w której nacisk położono na dobrą zabawę, została zgrabnie wpisana w ramy świata 3D, w którym poczynania tytułowego sierżanta (postać silna, lecz powolna) lub jego koleżanki Sandry (szybka, ale słabsza) podziwiamy od tyłu (cóż, gusta są różne). Oprócz poczciwej armaty towarzyszyć nam będzie skaner pokazujący pozycję naszą i naszych przeciwników. Co ciekawe, nie mamy limitowanej amunicji, z tym, że co jakiś czas nasza broń, na którą składają się karabiny, granatniki i arcydziwne pociski, musi odpoczywać. Ale nie przeszkodzi nam to ustrzelić jeszcze kilku wrogów. A potem jeszcze kilku.

SOLDIER

BOOM, BOOM

Na pierwsze strony gazet wróciła sprawa przemocy w grach komputerowych. Niejaka pani Sabrina Steger z miejscowości Paducah wystąpiła publicznie przed Kongresem Stanów Zjednoczonych i stwierdziła, że to właśnie z powodu obecności przemocy w grach video młody chłopak zastrzelił jej córkę. Żąda zakazania sprzedaży takich gier. Przypomnę, że chodzi o sytuację z 1997 roku, kiedy to 14-letni Michael Carneal otworzył ogień do modlących się studentów. Świadkowie potwierdzili, że Michael miał niewiele do czynienia z prawdziwymi karabinami, ale za to dużo czasu spędzał z grami typu wyceluj-i-strzel. Na dodatek część z nich stwierdziła, że do tragedii przyczynił się kontakt chłopaka z internetem. Zobaczymy, co zadecyduje Kongres, miejmy jednak nadzieję, że szacowne grono spojrzy na to bardziej chłodnym okiem. Cóż, psychol zawsze się znajdzie.

EPILOQUE
[Team Sigma]

Duńczycy z Team Sigma podjęli się karkołomnego zadania. Postanowili zdobyć przebojem rynek gier strategicznych i rozetrzeć w pył konkurencję, a to wszystko za sprawą rzeczywistoczasowej gry nazwanej EPILOQUE. Tytułowa końcówka to nic innego, jak nowoczesna strategia 3D, w której przeistaczasz się w postać dowódcy armii ludków i dzięki ich muskułom wydobywasz rudy i olej z przepastnych głębin Ziemi. Owe składniki potrzebne są do tworzenia superwydajnego wojska. Sigmiarze zaimplementowali w grze kilka ciekawych funkcji, jak np. raporty pogodowe umożliwiające zaplanowanie kolejnych ruchów i metody wypędzania przeciwnika z lasu za pomocą ognia. Z zapartym tchem czekamy na kolejne informacje. Byle tylko były równie palące.

EPILOQUE

VIRTUAL-GRAZ
[Bongfish]

O takim zastosowaniu poczciwego silnika z gry UNREAL pewnie jeszcze nie słyszeliście. Otóż firma o nazwie Bongfish, wystawiająca się na zbliżających się targach Expo 2000 (start 1 czerwca), postanowiła wykorzystać wirtualną rzeczywistość do przedstawienia gościom zwiedzającym ich stoiska austriacką wypoczynkową miejscowość Graz. Cały program nazywa się VIRTUAL-GRAZ: RUN FOR THE FUTURE, a trzy gigantyczne ekrany projekcyjne i urządzenia do poruszania się po cyfrowym Grazie mają zagwarantować nieskrępowaną swobodę i realizm ruchów. Mnie interesuje jedno. Czy będzie można hmm... zdjąć z guna jakiegoś wczasowicza?

VIRTUAL-GRAZ

POWER OFF?

Czy możliwa jest śmierć z powodu gier komputerowych, pomijając sprawy przemocy? Okazuje się, że tak. Kim Kwang-su, 37 letni mężczyzna z Korei, przez ponad 17 godzin grał w ONE THOUSAND YEARS, nie jadł, nie pił, nie spał... i zmarł na zawał serca. Zdaniem ekspertów śmierć nastąpiła wskutek zbyt dużej dawki stresu i uzależnienia od gier komputerowych, jakie zaserwowały Korei gralnie, a uczęszcza do nich ponad 13 tys. Koreańczyków. Okazuje się, że nie było to jedyne tragiczne w skutkach zdarzenie. Kilka miesięcy temu siedmiomiesięczne dziecko pozostawione same w domu zmarło, gdy jego rodzice zabawiali się STARSHIPEM w Seulu.
Może najdzie was refleksja, gdy po raz kolejny będziecie chcieli zapuścić QUAKE'A czy innego CHAMPIONSHIP MANAGERA.

TROPICO
[GoD]

Bogowie ponownie zeszli na ziemię, a dokładniej w rejony Ameryki Południowej. Bo czyż jest lepsze miejsce na świecie, aby rozpocząć karierę dyktatora? Chyba nie... TROPICO to nie jest nazwa multikolorowego, owocowego drinka, ale w pełni sprawny symulator scentralizowanego państwa, który na początku 2001 roku zawita na PeCety, Mac'i i Dreamcasta. Jak to z budową kraju bywa, trzeba zacząć od podstaw, czyli od stworzenia infrastruktury ekonomicznej, turystycznej, budowy fabryk i przemysłu. Potem przyjdzie czas na układy z Kościołem, armią i innymi wpływowymi siłami. Imperium hulać będzie na nieco zmodyfikowanym silniku znanym z RAILROAD TYCOON II, obsługującym ponad 100 przeróżnych struktur-klocków, elementów przyszłego raju na ziemi. Ale to, czy cię tubylcy wywiozą na taczkach, czy przyozdobią złotem, zależy od twoich umiejętności dobierania kompromisu między kijem a marchewką.

THE WORLD IS NOT ENOUGH
[EA]

Agent posiadający licencję na eksterminację maluczkich powraca. Tym razem sądząc, że świat jest nieco za ciasny. Firma Electronic Arts zapobiegliwie postarała się o prawa do wydania gry z postacią pana Bonda i już we wrześniu zamierza nas nią nakarmić. Nie jest to jednak dokładna kopia filmu. Oprócz znanych już złych charakterów, dane nam będzie zmierzyć się z nowymi, stworzonymi specjalnie na potrzeby gry, fajdakami. A to wszystko za sprawą nieodzownych elementów szpiegowskiego życia, w stylu atomówki w lebku od szpilki lub paralotni w kolczyku. Żeby całość w miarę żywo się poruszała, EA zadbała o najlepszy na rynku silnik znany z QUAKE III: ARENY, który obsłuży mnóstwo filmików i efektów 3D. Wygląda na to, że dla NO ONE LIVES FOREVER pojawi się nie lada konkurent. Miejmy nadzieję, że świat jednak nie jest za mały... dla nich obu.

4X4 EVOLUTION
[Terminal Reality]

Po raz kolejny dane nam będzie swobodnie pohasać po górkach i dołkach. A że człowiek może się wtedy nieźle ubrudzić, to niektórzy wpadli na to, że hasać można w samochodzie z napędem na cztery nieco większe niż normalne koła. Ewolucyjny 4x4 proponuje nam zabawę z SUV'ami lub lekkimi ciężarówkami na kilku trójwymiarowych torach, posadzonych w największych chaszczach świata. Rywalizować z innymi podobnymi nam ściągantami będziemy mogli dzięki przeróżnym trybom gry, w tym również multiplayer'owym. Gra powinna ujrzeć błotniste drogi w okolicach lata, w wersjach na PC, Maca i Dreamcasta, u którego wreszcie wykorzystano możliwość babrania się w sieci.

4X4 EVOLUTION

Chodzą słuchy, że razem z grą dostaniemy specjalny moduł pluący nam w twarz zgniłą trawą i piachem. Jak realizm, to w 110 proc.

VIP
[Ubi Soft]

Zapewne wielu z was śledzi z zapartym tchem i wzrokiem utkwionym w jednym punkcie przygody agentki specjalnej z serialu VIP, który emituje krajowa stacja TV ze słoneczkiem w logo. Ubi Soft postanowiła wykorzystać popularność serialu i dzięki nazwisku Pameli Anderson Lee (tak, od początku o niej mowa!) wypromować grę o tym samym co serial tytule.
Cała historia kręci się wokół panienki o imieniu Valiery, która znalazła swoje powołanie w ratowaniu przed kłopotami bogaczy z Kalifornii. Owo ratowanie polega w gruncie rzeczy na ochronie i strzelaniu od czasu do czasu z przeróżnych morderczych narzędzi do trójwymiarowych wrogów. A czy czegoś więcej trzeba od zabawnej i szybkiej akcjo-przygodówki? Tylko jednego. Żeby Waleria miała te same atuty, co jej pierwowzór.

WIZARDS & WARRIORS
[Activision]

... to nic innego, jak SWORDS AND SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS, tyle że po chirurgicznej zmianie płci... eee, to znaczy tytułu. Łapiduchy z Activision wysyłają nas tym razem do mitycznego świata Gael Serran, w którym przewodząc gru-

pie sześciu poszukiwaczy przygód musimy pokonać przeklętego Lorda Cet, znajdując przy okazji tajemniczy miecz Mavin. To tyle o fabule. W grze wykorzystano bardzo ciekawy system "adaptowania faz czasowych". Oznacza to, że tempo gry dostosowuje się do tempa nadawanego przez gracza. Gdy intensywnie zwiedzamy krainę — S&S przechodzi w tryb czasu rzeczywistego, a gdy się zatrzymamy aby przemyśleć kolejny ruch, to samo uczyni gra. Młodzi adepci turystyki mogą wybierać swe postacie spośród 11 dostępnych w grze klanów i dowolnie je modyfikować, aby później stawić

WIZARDS & WARRIORS

czoła ponad 300 potworom 75 ras, napotkanym w elegancko wyrenderowanych lasach, górach i zamczyskach. Przepraszam, czy można zwiedzić Wawel?

COVERT OPERATIONS ESSENTIALS

[Red Storm]

Czerwonosztormowcy nie dają tak łatwo za wygraną. Jako że ich ostatnia seria RAINBOW SIX stała się niewątpliwym hitem, zgodnie ze zdrowym rozsądkiem postanowili przeobrazić ją w wenezuelską telenowelę, tworząc coraz to nowe add-ony. Tyle, że w tym przypadku wynik transformacji jest pozytywny. COVERT OPS to oprócz kilku świeżutkich misji, także przegląd operacji antyterrorystycznych, jakie przeprowadzono na świecie od początku lat 70-tych. Video-wywiady, mnóstwo fotek, prezentacje broni, sprzętu i oryginalnych sytuacji, w których były użyte, powodują u zawziętych fanów drżenie rąk. Oprócz tego będziemy mogli sprawdzić swe umiejętności przywódczo-terminatorskie w specjalnie przygotowanym teście na kandydata do Szkoły Oficerskiej. Dodatek powinien trafić do nas w trzecim kwartale tego roku. Miejmy nadzieję, że nie jak kula w płot.

HARN: BLOODLINE

KINGDOM UNDER FIRE

[GoD]

Co oznacza, jeżeli producent X powie, że gra Y ukaże się w miesiącu Z? Oznacza to, iż w miesiącu Z gierka ta na pewno się nie ukaże. To właśnie stało się z KUF, która powinna do nas zawitać dopiero jesienią. Koreańczycy z Phantagram — autorzy gry, poczuli wyrzuty sumienia i obdarowali nas nowymi szczegółami i "skrinszotami". OGARNIĘTE OGNIEM KRÓLESTWO to mix szybkiej gry akcji, strategii czasu rzeczywistego i rolepleja — wszystko bezwzględnie w 3D. Wybierając jednego z siedmiu herosów, bynajmniej nie krasnoludków, i korzystając z ponad 70 specjalnych mocy, czarów i ciosów, odkrywać będziemy prawdy o swoim świecie, szkolić dowódców oddziałów i paplać z napotkanymi postaciami. Zdobyte doświadczenie przechodzi z misji na misję, budując w tobie stratega na miarę Pattona. Pozostaje dodać, że niebawem nawiedzi nas demo KUF.

HARN: BLOODLINE

[EA]

Kraj skaczących kangurów to nie tylko torbacze, eukaliptus i misie koala. To także siedziba grupy Auran — autora nowej technologii o nazwie Jet. Nasz odrzutowiec umożliwia tworzenie aplikacji TszyDe o wysokim stopniu złożoności, oferując przy tym mnóstwo ciekawych narzędzi. Pomysłem tym zarazili się autorzy serii HARN, i dzięki niedawno zawartej umowie pierwszą grą, jakiej dane będzie wykorzystywać owe cudo, będzie HARN: BLOODLINE. Tętniący życiem ekosystem, nowatorskie podejście do spraw walki i realizm ma zwalić nas z nóg i ściągnąć skarpetki. Dopełnieniem całości jest fabuła pełna walczących królestw, intryg, magii i rękawic rzucanych w twarz podłych stworów. Mnie najbardziej interesują te rękawice. Czy są one może włóczkowe?

IHRA DRAG RACING

[Bethesda]

Są takie specyficzne wyścigi, z których producenci opon są szczególnie zadowoleni. Prawie każdy zawodnik w czasie ich trwania zostawia na asfalcie lub wypuszcza w atmosferę kilka dobrych tysięcy dolców.

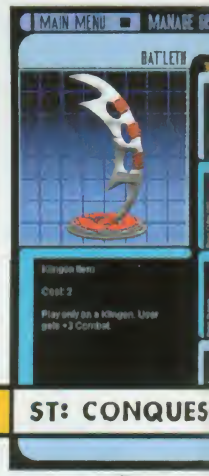
Są to oczywiście krótkie sprinty typu drag, rozgrywane na 1/4 lub 1/8 mili. Bethesda, na spółkę z Międzynarodową Federacją Hot Rod, postanowiła już wkrótce nawiedzić nasze domy. Wszystko rozgrywa się według oficjalnych zasad. Możesz wybrać między kilkoma oryginalnymi torami (mocne słowo) wyścigowymi, ponad 50 pojazdami podzielonymi na trzy klasy — od tych najzwyklejszych aż po ciągniki-cuda napędzane paliwem nitro, i zabawą w dzień lub po zmroku. W brykach modyfikować można dosłownie wszystko: zawieszenie, przeniesienie napędu, opony, elektronikę, a nawet malunek na karoserii, natomiast rozbudowany system powtórek pełni rolę wirtualnego trenera. Wszystko po to, by jeszcze szybciej zerwać się z linii startu. I odlecieć w siną dal.

KINGDOM UNDER FIRE

ST: CONQUEST ONLINE

[Activision]

"Najwyższy czas, żeby Star Trek zawitał do internetu" powiedziały sobie szyszki w Activision. Jak powiedziały, tak też zrobiły, i w ten oto sposób na horyzoncie możemy wypatrywać premiery CONQUEST ONLINE — wieloosobowej turówki z elementami telewizyjnego serialu THE NEXT GENERATION. Tym razem nie jesteśmy jednak Scottym lub Kirkiem, tylko reprezentantem gatunku Q — potężnych istot, które podróżują sobie to tu, to tam, robią dużo zamieszania i pragną opanować galaktykę. Prawda, jakie to proste? Zabawę zaczynasz, podobnie jak twoi przeciwnicy, z zestawem ponad 150 postaci, broni i statków i w każdej z tur tworzysz takie kombinacje posiadanych elementów, aby opanować planety i zniszczyć kolegów. Najciekawsze jest to, że elementy, którymi pogrywasz i które możesz kupić lub zdobyć, są między innymi: Picard, statki typu Enterprise, Birg Cube, fazery itp. itd. Sześć "enterprajsów" poproszę. Na wynos.

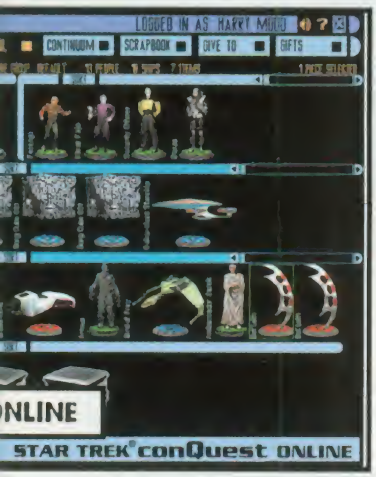


ST: CONQUES

ST: BRIDGE COMMANDER

[Activision]

Star Treki mnożą się ostatnio jak nadpobudliwe króliki. Zza oceanu dochodzą głosy o coraz to nowych produktach gwiezdnej serii, a tym razem kolej wypadła na BRIDGE COMMANDER — pierwszy kosmiczny symulator, który podobnie jak CONQUET ONLINE, bazować będzie na świecie znanym z THE NEXT GENERATION. Wszystko zaczyna się w momencie, gdy załoga U.S.S. Sovereign rozpoczyna misję kolonizowania przestrzeni kosmicznej tuż po gwiezdnej katastrofie, a że akcja jest zawikłana i teatr działań skomplikowany, czeka nas wiele przeróżnych misji, począwszy od manewrów zaczepnych, defensywnych, dyplomatycznych, a skończywszy na zadaniach ratunkowych i naukowych. Zasiadasz na sterami statków Galaxy



I Sovereign, podobnych w budowie do Enterprise NCC-1701D i Enterprise-E, a trójwymiarowe mostki kapitańskie pomogą okiełznać skomplikowaną maszynerię.

X-BOX

Wielki rumor ostatnio powstał wokół konsoli do gier, jaką ma wyprodukować Microsoft. Śpieszymy wyjaśnić wszelkie wątpliwości i rozwiać plotki. Małymiętki oficjalnie ogłosił plany wydania maszynki o nazwie (uwaga, uwaga!) X-Box, która w zamierzeniu ma być wysokiej wydajności, łatwą w obsłudze platformą do gier komputerowych. A oto, co znajdziemy w środku: procesor 600 MHz z rodziny x86 (najprawdopodobniej Intel), procesor graficzny firmy NVIDIA, 64MB RAM, dźwięk 3D, 8GB twardziela, napęd DVD, cztery porty kontrolerów gier i kartę sieciową.

X-BOX

Jak zapewniają koledzy Mr. Billa, konsola będzie trzykrotnie szybsza od dotychczas istniejących — przetwarzać ma 300 milionów polygonów na sekundę. X-Box wkroczy na rynek w 2001 roku, a już zapewnił sobie wsparcie firm EA, Konami, Acclaim, Infogrames i Eidos. Czyżby PeCet wreszcie miał konkurencję?

PROJECT ENTROPIA

W dalekiej, dalekiej przyszłości, gdy Ziemia stała się zbyt ciasna, część ludzi wyemigrowała na inną planetę. Żyłoby im się jak u mamy, gdyby nie nawiedzające ich co trochę hordy żądnych krwi mutantów i najgroźniejsi przeciwnicy, stworzeni przez człowieka chyba tylko na własną zgubę — roboty. PROJECT ENTROPIA w mgnieniu oka przenosi nas 1000 lat do przodu, w futurystyczny, internetowy świat gry sci-fi (rwącej na silniku NetImmerse), w którym nieźle trzeba się namęczyć, żeby przeżyć. Ale nie musimy walczyć. Można współżyć:) z innymi postaciami, z dala od pola bitwy, pośród kafejek, barów i klubów. PE to klasyczny online'owy eRPeG, w którym na początku sklecamy naszego herosa, potem w specjalnym obozie przetrwania trenujemy go, aby w końcu puścić wodze i dać się ponieść fabule. Byle by... prryy koniku... nie za daleko.

TITLE DEFENCE

[Climax]

Czy ktoś z was przypuszczał, że zawód kowala jest tak popularny? Coraz to powstają symulatory tego zawodu. Za sprawą grupy Climax, po raz kolejny będziemy mieli okazję skuć komuś twarz. TILE DEFENCE to nic innego, jak wirtualny bokser z mnóstwem opcji i funkcji. Krótka (?) wyliczanka: walka z inteligentnym komputerem lub człowiekiem w trybie Exhibition, walcowanie twarzy w Sparringu, tryb Turniejowy łącznie z walką o pas mistrzowski rozgrywaną w Las Vegas, bokserzy do wyboru do koloru, a każdy z nich inaczej grzmoci, grafika 3D w wysokiej rozdzielczości, osobisty trener doskonalący nasze umiejętności w skrzywianiu nosów, trójwymiarowy sędzia nieźle liczący od 10 w dół, mnóstwo kamer, interaktywny i profesjonalny komentarz i łapani w systemie motion-capture prawdziwi bokserzy. Wypadła wam szczęka? Jeśli nie, to na początku 2001 roku wypadnie.

SIMCITY 3000 UNLIMITED

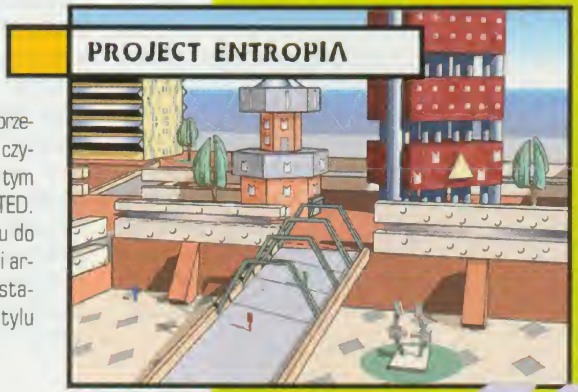
[EA]

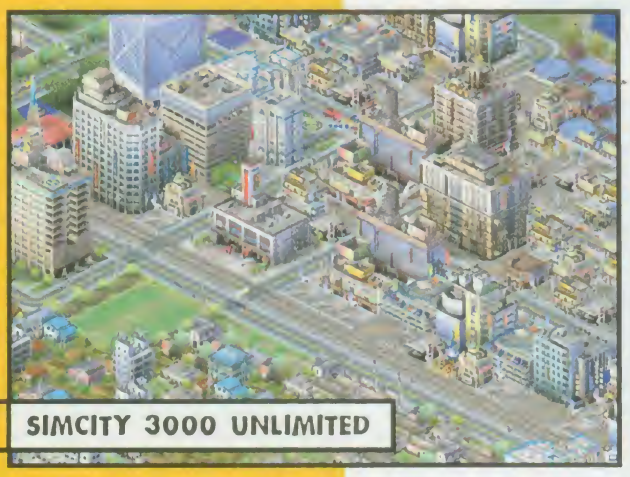
Dzień dziecka tuż tuż, ale zanim wszyscy wyciągniemy łapy po prezenty, czeka nas jeszcze jedna przyjemność — poprawiona wersja najlepiej sprzedającej się gry roku 1999, czyli SIMCITY 3000, opatrzona tym razem podtytułem UNLIMITED. Co zmieniło się w stosunku do starej wersji? Elektroniczni artyści dodali dwa nowe zestawy budynków: jeden w stylu dalekowschodnim, a drugi w europejskim, trzynaście nowych scenariuszy, edytor do nich, kolejne katastrofy, modyfikowalną glebę i narzędzie do tworzenia nowych chałup. Świeże niczym wiosenny szczypiorek style zawierać będą setki nowych budowli, m.in. wiatraki i lśniące czerwienią dachy duńskich domów oraz szklane drapacze chmur rodem z Hong Kongu. Wśród katastrof warto wymienić toksyczne chmury i plagi szarańczy, a wśród zadań bojowych eliminację przestępczości w Moskwie. Może by tak SC 3000 podrzucić merowi stolicy dawnego Sojuzu?

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

[Fox Interactive]

Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, foksiarze przygotowują się do spłodzenia nieco "odmiennego" dziecka o imieniu Buffy. Koleżanka Buffy (jak można dać tak na imię dziewczynie?) jest główną bohaterką serialu telewizyjnego o wampirach, krwi, kołkach osikowych i takich tam, a już niedługo zawita na Dreamcasta, PSX i PeCeta. Wraz z grupą przyjaciół koleżanka bufiasta, która za dnia jest niezwykle zgrabną cheerleaderką, a w nocy pogromcą wampirów, musi zniszczyć przeciwników korzystając ze swych nadludzkich umiejętności i wschodnich sztuk walki. Wszystko, co zaistnieje w grze, wzięło się z serialu: przyjaciele i mieszkanie Buffy, liceum Sunnydale, cmentarz, rynek, klub Bronze, tyle, że teraz zostanie przedstawione w formie szybkiej, błyskotliwej, miejscami śmiesznej i dramatycznej przygodówki z widokiem a la TOMB RAIDER. Coś mi się zdaje, że ta panienka pragnie dossać się nieco do popularności Croftówny.


PROJECT ENTROPIA



SIMCITY 3000 UNLIMITED

BATTLE REALMS
[Crave Entertainment]

... to wprawdzie kolejna strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, ale zdaniem chłopaków z Crave, zmieniająca całkowicie pojęcie gry strategicznej. Fabuła BATTLE REALMS przenosi nas w świat samurajskich mieczy i żołnierzy ninja. Młody chłopak o imieniu Kenji, spadkobierca imperium Serpent, powraca w rodzinne strony chcąc przywrócić im świetność. Jak to zwykle bywa, przeszkadzać mu w tym będą dwa złe do szpiku kości Klany. Postacie w grze nawiązują do sztuki anime, a cały świat (peten najdrobniejszych szczegółów pokroju śpiewających ptaków, kąpiących się gejszy itp.) dynamicznie reaguje na wykonywane przez gracza posunięcia. Przeciwnicy należą do tych inteligentniejszych: dobierają broń do charakteru walki i starają się rozpraszać, widząc wycelowaną strzelbę. Do premiery mamy mniej więcej rok, więc czasu na kupno seksownego kimona i chodaków wystarczy.

DISCIPLES II
[Strategy First]

Nasi tytułowi uczniowie w wersji II to sequel wielokrotnie nagradzanej turowej strategii, tyle, że elegancko ubrany w grafikę wysokiej rozdzielczości, uzbrojony w ponad 200 postaci, które napotkasz wędrując po przedziwnej krainie i wzbogacony o zmodyfikowany system walki i inteligencję komputerowo sterowanych tworów. Podobnie jak było to z pierworodnym, STRATEGY FIRST przenosi nas w realia Świętych Krain, w których to cztery rasy: Imperium, Klany Gór, Legiony Potępionych i Hordy Zmartwychwstałych ciągle jeszcze walczą o swoją przyszłość. Walka jest zacięta i nie zanosi się, by ktokolwiek uniósł białą flagę. Historia wznawia bieg dziesięć lat po pierwszej wojnie, kiedy to okazuje się, że tajemnicza przepowiednia zdaje się wypełniać. Pojawia się bowiem Wybrany, przynoszący jednym wybawienie, a drugim śmierć. Co tobie przyniesie? A mówiłeś brzydkie słowa?

STAR WARS ONLINE
[LucasArts]

Cudowne trio, tj. LucasArts, Verant Interactive i Sony Online postanowiło wydać na świat kolejny produkt z sagi Gwiezdnych Wojen. Symulatory już mieliśmy, strzelanki i przygodówki też, ale nie było roleplejki. A roleplejki działającej w bardzo modnym ostatnio internecie już na pewno nie. W takiż oto cudowny sposób spadnie na nas w przyszłym roku, niemalże prosto z gwiazd, eRPeG, w którego zgodnie z przewidywaniami pogrywać będzie mogło dobrych kilka tysięcy star-wars-fanów. Na początku musimy wybrać jedną spośród wielu dostępnych postaci, np. najemnika, łowcę nagród lub rebelianta, a następnie, podróżując po planetach składających się z 50 olbrzymich stref przygodowych i zamieszkałych przez odmienne rasy, wykonywać skomplikowane i ryzykowne zadania. Martwić się nie musimy — Lucasarts zadba o to, żebyśmy na naszej awanturniczej drodze spotkali znane wszystkim postacie, jak np. Hana Solo. Niestety, prawdę mówił mój dziadek "Bez siatki to jak bez viagry — tylko przyglądać się można".

VALKYRIE

Czy sądzicie, że po sukcesie gry jej producenci popijają szampana, wsuwają kawior i ściskają sobie ręce? Tak może jest przez pierwsze kilka dni, ale później rozpoczyna się kolejny etap morderczej pracy. Grupa Valkyrie, twórca SEPTERRA CORE, nie dała odetchnąć artystom, scenarzystom i programistom i bezwzględnie zapędziła ich do roboty. Efekty tego terroru widać już teraz, gdyż Valkyria uchyliła rąbka tajemnicy i powiedziała coś nie coś o swoich niezwykle tajnych projektach. Dwa pierwsze to dzieła stworzone dzięki technice 3D, będące szybkimi grami akcji z tradycyjnym widokiem TPP. NEPHILIM szczyci się całkowitą swobodą tworzenia postaci i nieprzerwaną siekanką, natomiast WITCH miesza ze sobą strategię i horror. Kolejne dwie gry to dwuwymiarowe erpegi, z których BETTY oferuje wyspecjalizowany system czarów, a ARIA historię, którą zakończyć można na 101 sposobów. W tej Valkyrii chyba przykuwają programistów do krzeseł.

INSANE

SUDDEN STRIKE
[CDV Software]

Razem z letnimi promieniami słońca odwiedzi nas najnowsza strategia czasu rzeczywistego o nazwie SUDDEN STRIKE, do której wydania przyczyniła się europejska firma CDV. Jako że Europejczycy bardzo chętnie sięgają w czasy II Wojny Światowej, i tym razem inaczej być nie mogło. Przeistaczamy się w dowódcę jednego z pięciu mocarstw: USA, Wielkiej Brytanii, Francji, Niemiec lub Rosji i wyruszamy na front obejmujący zarówno lądowanie w Normandii, jak i bitwę o Stalingrad. W polu widzenia znajdziemy ponad 1000 przeróżnych obiektów: mosty, fortyfikacje, 44 gatunki drzew, jak również wierne kopie jednostek poszczególnych armii. Środków masowej zagłady też mamy sporo. Snajperzy, czołgi, pojazdy opancerzone, granatniki, spadochroniarze, bombowce, to tylko fragment tej gigantycznej machiny wojennej. Masz szanse po raz kolejny zmienić historię. Ciekawe, czy kowbojom smakowałaby niemiecka kiełbasa i piwo...

INSANE

Bród, smród, błoto, piach, frunąca trawa, twardzi mężczyźni i ich niezniszczalne maszyny. Nie, tym razem nie będziemy omawiać symulatora spalinowej kosiarki

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

do trawy. Kodmistrzowie stworzyli w swoich chorych umysłach równie chorą grę, którą jest właśnie INSANE. Tytułowe wyścigi samochodowe przeniosą nas na odludzie i na bezdroża wszystkich części świata, m.in. na afrykańskie pustynie. Już w połowie bieżącego roku będziemy mogli pościgać się z innymi, równie szalonymi kierowcami, zasiadając w warczącym pojeździe, dowolnie wybranym spośród 20 dostępnych w grze maszyn. Tras będzie równie niemało, bo ponad 30. Tak więc, jeśli nie wystarczyły wam zabawy resorakami w piaskownicy, to możecie spróbować swych sił na wertepach. Wskazane mocne — nerwy i plomby w zębach.

QUARK
[Quantic Dream]

Pewnego pięknego dnia towarzystwo z Quantic Dream zebrało się do kupy i wyznaczyło sobie następujący cel: "Weźmiemy trochę szybkiej gry akcji, pomieszajmy z przygodówką, dorzućmy trójwymiar, nieliniowy scenariusz, całkowitą swobodę poruszania się po terenie i nazwijmy tą wybuchową mieszankę QUARK". Jak pomyśleli, tak zrobili, i dzięki temu dostaniemy w swe łapska gierkę opartą na silniku z OMIKRONA. Wyobraźcie sobie dwa równoległe światy: współczesny Londyn i średniowieczną krainę fantasy. Bezczelna Próżnia pragnie wchłonąć obie rzeczywistości, ale na przeszkodzie staje jej pewien młody gniewny i jego siostra, mogący bezproblemowo przemieszczać się między owymi światami. Miasto Mgieł przywita nas mrocznym realizmem, średniowiecze — baśniową atmosferą, a w każdej lokacji czekają na nas inne postacie, czary, wrogowie i zagadki. Zagadkowe oczywiście.

BREED
[Brat]

Wszystko zaczyna się niewinnie. Mało przyjaźnie nastawiona rasa Obcych, zwanych Breed, skupiła swe zainteresowanie na Ziemi. W czasie licznych bitew ludzie odkryli technologię umożliwiającą przeniesienie pola walki na rodzimą planetę Alienów. Statki zostały przygotowane, ludzie przeszkoleni, a całość w kupie wysłana w kosmos. Gdy jeden ze statków wrócił na Ziemię, okazało się, że całkiem dobrze żyje się na niej... Breedom. Głównym celem w tym trójwymiarowym RTS'ie jest ich eliminacja. Gra składa się z trzech elementów: strategii, akcji i kontroli surowców. Pierwszy umożliwia dokładne zaplanowanie misji, od przygotowań na orbicie, aż po opanowanie kluczowych elementów, akcja pozwala na błyskawiczne przełączanie się między dowolnymi jednostkami z widokiem typu TPP. Nie należy zapominać o podstawowym surowcu — rudzie i wszystkich elementach potrzebnych do jej przetworzenia. A jak wszystko to należycie opanujesz, Ziemia wróci w ręce gatunku ludzkiego. Przynajmniej do czasu wydania sequela.

EMPIRE EARTH
[Sierra Studios]

Mości Panie, strategów ci u nas dostatek! Do koszyka z RTS'ami postanowiła dorzucić coś także Sierra i w duecie z Stainless Steel Studios, ocierając pot z producenckiego czoła, przygotowuje się do wydania EMPIRE EARTH. Firma SSS to obecne królestwo głównego projektanta gry AGE OF EMPIRES, co mówi nam nieco o nowym tytule. Tyle, że ziemne imperium przynosi w posagu najnowocześniejsze technologie 3D i poszerza zakres czasu, jaki obejmie gra. Początek fabuły jest niecodzienny — przeskoczymy błyskawicznie pół miliona lat wstecz i popatrzymy, jak pradziadkowi udało się wykrzesać ogień. O samej grze wiemy jak na razie niewiele, oprócz tego, że zawierać ma mnóstwo ciekawych opcji i modyfikowalnych elementów. Kiedy premiera? Połowa roku... przyszłego. Ciekawe, czy w pudełku będzie instrukcja wzniecania ognia sposobem harcerskim? Ja zawsze dolewałem benzyny.

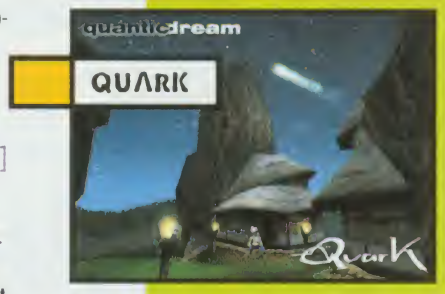
MONOPOLY TYCOON
[Hasbro]

Handel nieruchomościami jest o wiele lepszy niż, powiedzmy, kurczakami lub telewizorami. Takiego drapacza chmur to nie dość, że nikt nie ukradnie, to jeszcze on sam też nie zwieje. Istnieje jedna klasyczna, niepowtarzalna gra planszowa, która umożliwia przejście od posady pucybuta do kariery potentata budowlanego. Tą grą jest oczywiście MONOPOLY i to właśnie ją firma Hasbro na spółkę z Deep Red postanowiła wmurować w świat pecetów, i to jesienią tego roku. Tylko od naszego samozaparcia zależy, jak szybko nasze marne parę tysięcy dolców przeobrazi się w wirtualne miliony. Biznes-instynkt podpowie co i gdzie budować, z kim zawrzeć sojusz, kogo puścić w skarpetkach, a interakcja z występującymi w MONOPOLY postaciami pomoże stworzyć niezawodny plan marketingowy. Wszechobecny tryb 3D i niezliczone animacje przeniosą nas w epokę międzywojenną — okres błyskawicznych karier i plajt. Wielu rekinów finansjery palnęło sobie wtedy w łeb. Ty najwyżej wyłączysz komputer.

ENCLAVE
[Starbreeze]

Szwedzi z grupy o dźwięcznej nazwie Gwiezdna Bryza doszli do wniosku, że dawno nikt nie pochwalił się produktem spod znaku strzelanki pierwszoosobowej. Dzięki dalszemu nieskomplikowanemu tokowi rozumowania, postanowili rynek zaskoczyć gierką o nazwie ENCLAVE. Jej fabuła jest prosta niczym kąt prosty. Mamy intensywnie rozwijającą się krainę fantasy, trochę ludków i walkę o przewodnictwo na arenach gladiatorów. Suma summarum jest już z czego zrobić FPS'a.

Oprócz klasycznego deathmatcha autorzy postarają się o kilka innych trybów, z czego przeważać będą zabawy sieciowe na serwerach generujących wszystkie możliwe statystyki, ale nie zapomnia-



no również o samotnikach, którzy dostaną w swe łapy trzy różne historie dla trzech różnych postaci. Innowacją ma być system rozbudowywania broni, umożliwiający stworzenie zabójczej armaty spełniającej nasze prywatne wymagania i zachcianki. Nic nie słychać natomiast o zapożyczeniu obcego silnika 3D. Czyżby panowie ze Szwecji wyprodukowali carmack-killera?

ECHELON
[Bethesda]

Mamy wiek XXIV. Nieunikniony pesymistyczny element przyszłości w postaci złych i przeokropnych Obcych postanowił opanować Ziemię. Ty, drogi graczu, jako członek elitarnej jednostki lotniczej, masz za zadanie przeszkodzić za wszelką cenę zielonym-a-tak-naprawdę-szarym ufokom. Do dyspozycji dostaniesz futurystyczny myśliwiec, z pomocą którego starać się będziesz przejść bezpiecznie przez szereg misji scalonych w kampanię. Im więcej sukcesów w boju, tym większym zaufaniem obdarzać będą cię przełożeni, oddając ci pod opiekę coraz większą liczbę pojazdów wraz ze strategią do zaplanowania. ECHELON potrunie na nieznanym bliżej silniku 3D, obsługującym mul-

tum efektów, realistyczne otoczenie, którego obejrzenie zajmie bite 8 godzin, arcydokładnie zbudowane modele, 25 statków powietrznych, 100 pojazdów i nieodzowny multiplayer. Gierka zezwolenie na start otrzyma dopiero pod koniec roku.

PANTHEON
[Frog City]

Jest taka jedna góra na świecie, na której bogowie tłoczą się niczym mrówki. Tym niewielkim wzniesieniem jest oczywiście Olimp, miejsce akcji najnowszego dzieła chłopaków z Frog City, twórców obu części IMPERIALISMu. Zadanie jest proste. Ubierasz się w szaty dowolnie wybranego bóstwa i wchodzisz w spółkę z towarzyszami bogami w celu uzyskania jak największej liczby wyznawców. Trzeba w tym miejscu zaznaczyć, że PANTHEON to nic innego, jak RTS z wszystkimi należnymi mu elementami. Każdy mieszkaniec Olimpu ma niepowtarzalną osobowość i inaczej wiąże się z realnym światem, np. taki Artemis wspiera myśliwych, a siły powiększa, gdy jego wyznawcy polują na zwierzynę. Musisz zatem umiejętnie kierować herosami, potworami i klechami, wznosić budynki i dbać o cywilizację, aby grupa twych popleczników rosła. Czy ktoś nadal twierdzi, że bogowie żyją jak w niebie?

MONOPOLY TYCOON

FREEDOM: FIRST RESISTANCE
[Red Storm]

Ostatnio bardzo często przewija się motyw naszej planety molestowanej z każdej strony przez ciemiężycieli z kosmosu. Kolejną grą, która w niekorzystnym świetle przedstawia przybyszów z innej planety, jest FREEDOM: FIRST RESISTANCE. Rasa Cattenów napadła na biedną Matkę Ziemię i w błysk ciupagi ją skolonizowała. Jakakolwiek forma oporu została zniszczona, władza zmieciona, najważniejsze miasta zrównane z ziemią, a większość ludzi schroniła się obozach. Ostali się jednak młodzi bojownicy o wolność, pełni chęci do walki, którzy za wszelką cenę pragną przywrócić dawny porządek. FREEDOM to kombinacja szybkiej gry akcji z widokiem TPP i przygodówki, w której jako Angie Sanchez, młody gniewny, usiłujesz przywrócić dawny porządek walcząc, nawiązując kontakty z mnóstwem postaci, rozwiązując zagadki i kradnąc. Nie będzie Obcy pluł nam w twarz.

STUNT GP
[Team17]

Jeśli marzyłeś kiedykolwiek o tym, żeby pojeździć samochodem do góry nogami, wyskoczyć kilkanaście metrów w górę, zrobić w tym czasie ze dwie beczki i korkociąg, to wiedz, że nareszcie jest to możliwe. Drużyna o numerze 17 przykręca ostatnie śrubki w swej najnowszej produkcji 3D, zatytułowanej STUNT GP. Szalejąc po ośmiu dobajerzonych trasach będziemy skakać na skoczniach, zjeżdżać po rampach, robić 360-tki, salta mortale i na mnóstwo innych sposobów męczyć 16 różnokolorowych samochodzików. Te natomiast dzielą się na trzy grupy: najcięższe 4-kołowce Wild Wheels, szybkie Speed Demons i fruwające Aero Blasters. Każdy mały szatan ma różne właściwości, co objawia się głównie wielkością zbiornika z niezbędnym do tricków dopalaczem. Dorzućmy do tego opcje modyfikowania elementów autka, sześć trybów single-player i wszechobecną grę wieloosobową, a pozostaje tylko zapiąć szelki i wykonać kombo życia.

ENCLAVE

GUNSHIP 3

Jeszcze raz o helikopterach, jeszcze raz o Ruskich i NATO — tak w skrócie możnaby scharakteryzować kolejną grę Microprose. Świat stanął w obliczu Trzeciej Wojny Światowej. I trzeba ją wygrać! Nieważne z której strony — będziemy mogli fruwać zarówno amerykańskimi, brytyjskimi, niemieckimi, jak i rosyjskimi "ważkami". AH-64D Apache, Westland Apache, Eurocopter Tiger i Mil-28 Havoc — to tylko niektóre ze śmigłowców, za sterami których przyjdzie nam usiąść. Do tego dojdzie ponad 80 rodzajów broni, więc może być ciekawie tam w powietrzu. Tylko nie dajcie się strącić.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

GP WORLD

Przyznam, że w tych wszystkich symulacjach wyścigów Formuły Pierwszej już dawno się pogubiłem. Każdy ma w tylule "F1" i od czasu do czasu dakąś datę. Poza tym we wszystkich trzeba tyl-

STUN

ECHELON

ko jeździć i to jak najszybciej. Ale zbliża się gra, która będzie się wyróżniać, gdyż nie będzie to symulator jazdy bolidem, a coś na kształ "menedżera". Wcielimy się w rolę zarządzającego całym teamem startującym w wyścigach GP i będziemy musieli sprostać zadaniom, jakie taka praca stawia. Negocjowanie kontraktów z kierowcami, zatrudnianie najlepszych mechaników, praca nad rozwojem technicznym samochodów, akcje sponsorskie... Już czuję zapach palonych opon!

BALDUR'S GATE PACK DVD

Uwaga bogacze! O BALDUR'S GATE wraz z dodatkiem OPOWIEŚCI O WYBRZEŻU MIECZY chyba każdy już słyszał. Ale może nie wszyscy wiedzą, że ten zestaw ukaże się w naszym kraju ponownie, tym razem na... krążku DVD. Premiera została przewidziana na 12 maja, a cena gry wyniesie 159 PLN. Tradycyjnie w pudełku gracze znajdą dodatkowo mousepad, książkę i mapę. Tylko pytanie, jak wielu z Was ma już komputer z DVD?

LEM w Budapeszcie

Miesiąc temu pisałem o konferencji prasowej w Budapeszcie i gdzieś mi umknęło, że do światowej stolicy seksu pojechałem na zaproszenie firmy LEM. Prawda jest ta-

ka, że o ile Francuzi z Ubisoft od strony organizacyjno-zabawowej spisali się co najwyżej przeciętnie, to ich polski reprezentant stanął na wysokości zadania i zapewnił dziennikarzom znad Wisły nieco rozrywki. Za co jeszcze raz dziękuję i przepraszam zainteresowanych.

Reset loves Techland

Miesiąc temu w newsie na temat wznowień najciekawszych starszych gier (str. 98) przez pomyłkę podaliśmy nazwę innego, niż rzeczywisty dystrybutora produktu. Chodziło nam oczywiście o firmę Techland. Niniejszym kajamy się.

KALENDARZYK MAŁOMĘSKI

tytuł	wersja PL	producent	data wydania	cena [zł]	polski dystrybutor
CROC 2		EA/Fox	00-04-27	109	IPS
ULTIMA ON-LINE: RENAISSANCE		EA	00-04-27	?	IPS
EURO 2000		EA Sports	00-05-04	109	IPS
DIE HARD TRILOGY 2		EA/Fox	00-05-11	109	IPS
SHOGUN	✓	EA	00-05-25	109	IPS
CASE CLOSED	✓	Manaccom	00-04-28	69	Coda
SWEDISH TOUR CAR CHAMPIONSHIP	✓	Pan Interactive	00-04-28	69	Coda
TRAITOR'S GATE	✓	Daydream	00-05-05	79	Coda
Reach for the Stars		ME/Red Orb	00-04-28	159	Optimus
Dogs of War		Take 2/Silicon Dreams	00-05-02	159	Optimus
Flying Heros		Take 2/Illusion Softworks	00-05-02	159	Optimus
KISS Psycho Circus: The Nightmare Child		Take 2&GOD/Third law Interactive	00-05-02	159	Optimus
Lemingi Rewolucja	✓	Take 2/Psygnosis	00-05-02	99	Optimus
Martian Gothic: Unification		Take 2/Telstar	00-05-02	159	Optimus
Rogue Spear: Urban Operations		Take 2/Red Storm	00-05-02	99	Optimus
Shadow Watch		Take 2/Red Storm	00-05-02	159	Optimus
GP World		Hasbro	00-04-28	99	CD-Projekt
Freespace 2	✓	Interplay	00-05-04	79	CD-Projekt
Invictus	✓	Interplay	00-05-09	79	CD-Projekt
Asterix i Obelix kontra Cezar	✓	Cryo	00-05-15	69	CD-Projekt
Earthworm Jim 3D	✓	Interplay	00-05-17	69	CD-Projekt
Gunship	?	Hasbro	00-05-18	99	CD-Projekt
Rollercoaster Tycoon Dysk Dodatkowy	✓	Hasbro	00-05-19	99	CD-Projekt
Time Machine – Wehikuł Czasu	✓	Cryo	00-05-22	79	CD-Projekt
Aztec	✓	Cryo	00-05-24	69	CD-Projekt
Messiah	✓	Interplay	początek maja	poniżej 100	CD-Projekt
Majesty	✓	Hasbro	00-05-29	79	CD-Projekt
Diablo 2	✓	Blizzard	00-06-01	159	CD-Projekt
DragonFire	✓	Target Games	początek maja	49,95	Topware
HoMM 3 – ARMAGEDON'S BLADE	✓	3DO	koniec kwietnia	?	Mirage
ENEMY ENGAGED – COMANCHE vs HOKUM		Empire	koniec kwietnia	129	Mirage
F1 WORLD GRAND PRIX '99		Eidos	00-05-26	?	Mirage
CRUSADERS OF MIGHT & M.	✓	3DO	maj	?	Mirage
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER		Codemasters	maj	?	Mirage
Theocracy	✓	Ubisoft	00-04-25	89	LEM
Imperium Galactica 2	✓	GTI	00-05-12	119	LEM
Metal Fatigue		GTI	maj	?	LEM
Hype: The Time Quest	✓	Ubisoft	00-05-12	99	LEM
Rayman 2	✓	Ubisoft	00-05-12	69	LEM
Team Alligator		GTI	maj	?	LEM

the time machine

Bamse

WEHIKUŁ CZASEM PRZYDATNY

Fascynujące zagadnienie podróżowania w czasie było wielokrotnie poruszane w powieściach i filmach fantastycznych. Jedną z najciekawszych pozycji tego nurtu jest książka Herberta George'a Wellsa, która zainspirowała twórców gry THE TIME MACHINE. Wells jest zresztą głównym jej bohaterem. Po wymyśleniu i skonstruowaniu Wehikułu Czasu postanowił on osobiście wypróbować jego działanie i... wylądował w roku 800 000 naszej ery. Na domiar złego, jego jedyna droga powrotna — wehikuł — gdzieś znikła. W tej jakże odległej przyszłości okaże się, że ludzkość przetrwała, choć w cokolwiek zmienionej formie — zarówno fizycznej, jak i psychicznej. Ponadto coś niedobrego dzieje się z tym — wydawać by się mogło — w miarę przewidywalnym żywiołem czasu. Na skutek różnych jego zawirowań ludzka skleroza i deja vu są coraz częściej pojawiającymi się zjawiskami, choć niestety nie najgroźniejszymi. Tylko jedna istota może przywrócić równowagę czasu i pomóc Wellsowi powrócić tam, skąd przybył — to Kronos, postać mityczna, Pan Klepsydry.

Przyzwyczailiśmy się już do specyficznych przygodówek Cryo wyposażonych w mało dynamiczny, pseudotrójwymiarowy engine Omni3D. Tak wyglądały gry z serii historycznej, FAUST czy obie części ATLANTIS. Nadeszła pora na zmiany i Francuzi to zauważyli. THE TIME MACHINE ma działać już w pełnym trójwymiarze, a postać, którą sterujemy, będzie widoczna na ekranie. Oczywiście będziemy mieli pełną swobodę ruchów, a nie jak do tej pory — tylko możliwość poruszania się po z góry ustalonych ścieżkach.

Muzykę skomponowali artyści z francuskiego zespołu ONB, który podobno otrzymał już we Francji dwie złote płyty. Nie znam francuskiej sceny muzycznej, więc stąd to gdybanie. Autorzy obiecują ponadto, że dzięki wysokiej klasy sztucznej inteligencji NPC'ów (Non-Player Character — postacie występujące w grze, którymi nie sterujemy), grę będą cechować realizm i duża losowość, dzięki czemu grając w THE TIME MACHINE po raz drugi, trzeci czy dziesiąty nigdy nie trafimy na taki sam schemat wydarzeń. Kolejną ciekawostką ma być zmiana wieku, a więc i wizerunku głównego bohatera, wywołana podróżowaniem w czasie. Zastanawia mnie tylko, w jaki sposób autorzy rozwiążą kwestię podróży z roku 2000 do roku 800 000.

Grą THE TIME MACHINE firma Cryo chce zapoczątkować nową serię przygodówek, noszącą nazwę "Cryo Legends". Dotyczyć ma ona różnych mitów, powstałych w ludzkiej wyobraźni na przestrzeni dziejów. Istnienie Wehikułu Czasu z pewnością jest jedną z takich bajeczek, o których wszyscy nie raz już słyszeli i w które niektórzy może nawet uwierzyli. Kolejne pozycje z tej serii to THE ODYSSEY, CASANOVA i TALES OF CHIVALRY. Wszystkie cztery mają się ukazać do końca 2000 roku, a pierwsza — THE TIME MACHINE — już w maju. I to po polsku.

Już wkrótce nowa doskonała gra przygodowa po polsku w niskiej cenie !

Adaptacja powieści Georga Wellsa

WEHIKUŁ CZASU

w roli głównej

Krzysztof Kolberger

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

niska cena 79 złotych

2CD

Poznaj przyszłość i przeszłość, udaj się w podróż poprzez czas i światy! Daj się ponieść fantastycznej opowieści w nowej grze przygodowej firmy Cryo, nawiązującej do dzieła Georga Wellsa.

Początkowo dzień, w którym zbudowałem maszynę czasu, wydawał mi się najważniejszym dniem w dziejach całej ludzkości. Maszyna otwierała nowe możliwości - eksploracji przeszłości i przyszłości oraz poznania istoty czasu. Teraz już wiem, że był to przeklęty dzień. Jestem uwięziony w innym czasie w którym jestem obcym, tak jak obcy mi jest świat który zastałem.

Moja pierwsza podróż i pierwsza potworna porażka... Wehikuł Czasu to nowa, gra przygodowa, w której wcielasz się w naukowca, który w wyniku eksperymentu przenosi się przez pomyłkę w bardzo odległą i obcą przyszłość, gdzie świat targany jest sztormami czasowymi, słońce nigdy nie pojawia się na horyzoncie, a życie ludzi stało się koszmarem. W tym dziwnym świecie rozpoczniesz fascynującą podróż do Twoich czasów. W swojej wielkiej podróży poznasz różne okresy historii ludzkości od najbardziej Ci obcych, aż po czasy Twojej własnej młodości!

Już dziś rozpocznij przygotowania do najdłuższej podróży poprzez czas i przestrzeń!

- Nieliniowa fabuła, dzięki której możesz grać w Wehikuł Czasu wielokrotnie i za każdym razem możesz napotkać nowe sytuacje i ukończyć grę na różne sposoby.
- Każda z napotkanych postaci ma własną rozwiniętą sztuczną inteligencję dzięki której jej zachowanie jest unikalne i jest związane z jej własnymi celami i potrzebami.
- Akcja ukazana z perspektywy trzeciej osoby z sugestywną grafiką powstałą dzięki oryginalnej kombinacji grafiki prerenderowanej i liczonej w czasie rzeczywistym.
- Niesamowita ścieżka dźwiękowa z utworami przygotowanymi m.in przez muzyków z francuskiej grupy ONB (dwie złote płyty we Francji) nadająca rozgrywce niepowtarzalny klimat.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

cryo INTERACTIVE

JUŻ W MAJU...

AZTEC

Fascynująca gra przygodowa [illegible] Azteków

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1999 Cryo Interactive Entertainment, Wszelkie prawa zastrzeżone, Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel: (0-22) 519 69 00.

DARK REIGN 2

Yash

JEDEN POMYSŁ, DRUGA CZĘŚĆ, TRZECI WYMIAR

Do dziś jeszcze pamiętam super intro oraz... całkiem przeciętną resztę DARK REIGN. Wkrótce do sklepów trafi część druga „Mrocznego Władania". I wiecie co? Zanosi się na prawdziwą bombę!

Kontynuacja, a raczej prequel będzie również RTS'em, z możliwością grania w trybie TPP dla każdej pojedynczej jednostki. Akcja toczy się na Ziemi w XXVI wieku. Po różnych konfliktach i wojnach na czele ludzkości stoją brutalne elity, a my dowodzimy powstaniem zbuntowanych plemion.

Na potrzeby gry stworzono nowy silnik, nad którym wszyscy (autorzy najgłośniej oczywiście:)) pieją z zachwytu. Faktycznie, screenshoty prezentują się fantastycznie. Trochę przypominają mi BATTLEZONE'A, z tym, że grafika jest duuuzo ładniejsza. Podobno wszystko jest zrobione w 3D. Wszystko, czyli wszystkie jednostki oraz każdy szczegół terenu!

Wspaniałe efekty strzałów i wybuchów, jak również zjawisk „przyrodniczych" (niesamowite niebo i zachody słońca) powalają na kolana. Jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, iż możemy obejrzeć to z perspektywy trzeciej osoby, to może się okazać, że pojawia się poważny konkurent dla Q3:). Osoby bardziej konserwatywne będą mogły obserwować walkę „z lotu ptaka" — z rzutu wyposażonego we wszelkie ułatwienia typu swobodne obracanie i zoomowanie kamery.

Autorzy skorzystali z możliwości, jakie daje teren 3D i wzbogacili taktykę gry o niespotykane dotychczas atrybuty. Elementami, które na pewno uatrakcyjnią i zwiększą nasze możliwości dowódcze są chociażby: zmiana widoczności w zależności od pory doby (stworzono specjalne jednostki, rewelacyjne do operacji nocnych), a także możliwość wykorzystania ukształtowania terenu do ukrycia się (doły, las czy bagno), zwiększenia pola rażenia artylerii (wszelkie wzniesienia), czy urządzenia zasadzki (zbocza wąwozu).

Tym, co mnie zawsze trochę raziło w RTS-ach, były zbliżone do siebie rozmiary pojazdów, piechoty i budynków. W DR 2 wszystko ma zostać porządnie wyskalowane, przez co unikniemy nieporozumień typu „facet większy od czołgu", ewentualnie „czołg większy od elektrowni jądrowej". Typów jednostek w DR2 ma być całe mnóstwo, z uwzględnieniem wojsk lądowych, powietrznych, na- i podwodnych (ciekawe, jakie wrażenie robi tryb TPP dla łodzi podwodnej). Autorzy twierdzą, ze gracz nie będzie czuł się jak kapral dowodzący grupą partyzantów, tylko jak generał z wielką i niepokonaną armią. Wiele uwagi poświęcono również zapewnieniu DR'owi jak największej ilości realizmu. Nie zobaczymy już bzdur typu „rush inżynierami" czy piechoty demolującej miasto za pomocą pistoletów maszynowych.

Mam nadzieję, że DR2 stanie się prawdziwym przebojem. W końcu dobrych gier nigdy nie jest za dużo, a po za tym od przybytku głowa nas też nie zaboli. Modlę się tylko o to by testerzy z Activision nie zostawili zbyt dużej ilości bugów, jak to teraz często bywa... Do pracy panowie, do pracy!

W SZRANKI I KONKURY Z BLIZZARDEM

POOL OF RADIANCE

Pool of Radiance była pierwszą grą komputerową opartą na systemie Advanced Dungeons and Dragons, sukces jaki odniosła był wręcz niewiarygodny — nadszedł czas, żeby po raz drugi pokazać jak wygląda dobra gra!

Przygoda rozpoczyna się sentymentalnie, w mieście budzącym wspomnienia dziewiczego spotkania z grą Pool of Radiance — New Phlan. Później akcja przenosi się na tereny Ruins of Myth Drannor, legendarnych ruin starożytnego miasta elfów. To właśnie w lesie królestwa Cormanthor czai się zło, które trzeba wykorzenić.

Druga część PoR, tak jak jej matka korzysta z bogatych zasad systemu Dungeons & Dragons. Jednak czas robi swoje — tym razem będzie to już trzecia edycja zasad, która ukaże się całemu światu dopiero we wrześniu tego roku, a nie druga jak to było w pierwszej odsłonie. Z tą zmianą wiąże się pojawienie kilku całkowicie nowych ras, profesji i czarów — niestety wszystko nadal okryte jest szczelnym płaszczem tajemnicy. Na pewno wiadomo tylko, że swoją kompanię będziesz mógł stworzyć z Pół-orków, Ludzi, Niziołków, Krasnoludów i jak przystało na dobre RPG nieśmiertelnych Elfów. Oczywiście podczas wędrówki spotkasz wiele innych rozumnych ras (np. Mroczne Elfy) jednak nie będą one dostępne podczas kreacji bohaterów.

Co ciekawe system walki nie będzie typową rzeźnią w trybie rzeczywistym — autorzy zdecydowali się na małą rewolucję, tzw. Initiative-based system. Termin z pewnością jest bardzo tajemniczy. Żeby zobrazować wam przebieg walk muszę przypomnieć grę Final Fantasy, gdzie walka była podzielona na tury, aczkolwiek trudno było zauważyć wyraźne przerwy pomiędzy kolejnymi fazami bitwy. Innymi słowy będzie to system bardziej strategiczny niż zręcznościowy, ale na podejmowanie kluczowych decyzji czasu będzie niewiele.

Grafika jest sprytnym połączeniem trójwymiarowych obiektów i postaci z dwuwymiarowymi mapami i tłem. Akcję oglądamy z klasycznego i bardzo praktycznego rzutu izometrycznego, który na dobre zagościł w grach RPG. Wszystkie postaci wyglądają zgrabnie, a ich animacja jest najwyższego lotu. Zadawanie ciosów podczas biegu nie wytrąca bohaterów z ich rytmu. Wydaje się, iż każda z postaci jest złożona z kilku mniejszych animacji, odpowiadających różnym częściom ciała — co jest rzeczą dosyć nową, szczególnie w grach akcji. Tła będą dwuwymiarowe, jednak otoczenie — interaktywne. Będzie można barykadować drzwi stołami i wszystkim co tylko się znajdzie. Gra nawet potrafi rozpoznawać, która z postaci stoi wyżej, co ma znaczny wpływ na poziom trudności walk — wyżej stoisz -łatwiej ci się bronić.

W grze zaimplementowany będzie oczywiście tryb multiplayer dla sześciu graczy. Gdy w szranki stanie mniejsza ilość śmiałków, pozostałe "wolne miejsca" można przydzielić któremuś z graczy, tak by mógł on kontrolować nie jedną, ale kilka postaci.

Zapowiada się szalenie ciekawie, oby tylko nie przesunięto terminu premiery!

Coval

MAŁY WĄŻ MA DUŻE KŁOPOTY

AZTEC

Bamse

Jest rok 1517. Terytorium, które dziś nazywamy Meksykiem, jest pod władaniem plemienia Azteków. W całej Ameryce Środkowej dominuje ich język, kultura, tradycje, a imiona ich królów budzą zarówno strach, jak i szacunek. Podczas, gdy wojska imperium strzegą bezpieczeństwa i pokoju na całym terytorium, azteccy kupcy rozwijają rzemiosło. Jedzenie, odzież, biżuteria, towary luksusowe, codziennego użytku i bogowie wiedzą, co jeszcze — tym wszystkim handluje się na początku XVI wieku w Ameryce Środkowej.

W takich idyllicznych realiach rozpoczyna się akcja gry AZTEC. Wcielimy się w niej w rolę Małego Węża — młodego wieśniaka, który znalazł się w niewłaściwym miejscu i niewłaściwym czasie. Idąc przez las przypadkiem był świadkiem zamordowania ważnego dygnitarza. Problem w tym, ze morderca — jakiś żołnierz — wraz z paroma kumplami zwalili winę na Małego Węża. Zgodnie z prawem azteckim, mówiącym, że jeśli winowajca jest nieuchwytny, to trzeba odegrać się na jego krewnych, aresztowano rodziców Małego Węża. Zadanie gracza nie sprowadza się jednak jedynie do oczyszczenia się z zarzutów i uwolnienia matki i ojca. Zabójstwo w lesie okaże się częścią wielkiego spisku, którego ofiarą paść ma sam król Montezuma. I ktoś musi słynnego władcę ocalić. Hmmm... — może ty?

AZTEC to kolejna po WERSAL 1685, CHINA i EGYPT przygodówka firmy Cryo z serii gier historycznych. Wygląda niemal identycznie, jak wszystkie przygodówki Cryo: akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, engine to OMNI 3D, poruszamy się tylko po z góry ustalonych ścieżkach, mamy za to pełną swobodę rozglądania się na boki (obrót o pełne 360 stopni), do góry i w dół.

Jakie atuty przemawiają za AZTEC? Na pewno tematyka — nie wiem dlaczego, ale zawsze wydawało mi się, ze w kulturze Azteków jest coś intrygującego i wciągającego. Moze dlatego, że kilkanaście lat temu godzinami zagrywałem się w MONTEZUMA'S REVENGE na Atari. Historia poparta będzie zapewne pięknymi, jak to w grach Cryo, krajobrazami i generalnie ładną grafiką. Do tego dojdzie encyklopedia — nieodłączny element gier historycznych francuskiego producenta. Znajdziemy w niej wszystkie najpotrzebniejsze informacje dotyczące plemienia Azteków. Na wartką akcję raczej bym nie liczył, gdyż to nie styl Cryo, natomiast zostaniemy zapewne uraczeni ciekawymi zagadkami, a zwłaszcza układankami logicznymi.

Co prawda gra na świecie już się ukazała i zebrała całkiem pochlebne recenzje, jednak na polską premierę przyjdzie nam jeszcze parę tygodni poczekać. Dystrybutorzy obiecują, ze przed Dniem Dziecka na pewno zagramy w AZTEC. I to w polskojęzyczną wersję. Czekamy!

FLYING HEROES

Yanoos

DAWNO, DAWNO TEMU (WŁAŚCIWIE NIE WIADOMO — KIEDY), GDZIEŚ BARDZO DALEKO (A MOŻE ZUPEŁNIE BLISKO) ISTNIAŁA TAJEMNICZA KRAINA FANTASY, NAZYWANA HESPERIĄ. MIEJSCE BYŁO TO ZAISTE NIECODZIENNE, ZAMIESZKANE PRZEZ DZIWNE KLANY, PRZESYCONE MAGIĄ, LECZ ZNAJĄCE TAKŻE CIEKAWE WYNALAZKI I URZĄDZENIA MECHANICZNE.

W tej właśnie krainie zaczęto niedawno rozgrywać mrożące krew w tętnicach podniebne turnieje. Rozmaici gladiatorzy, wykorzystując baśniowe zwierzęta, machiny latające i magię, potykają się w lotniczych pojedynkach i niejeden z nich kończy karierę i życie z rykiem spadając

na ziemię. Po co to wszystko? Tradycyjnie — dla sławy, emocji i pieniędzy.

FLYING HEROES jest roboczym tytułem gry przygotowywanej przez utalentowany czeski zespół Illusion Works, znany z hitu HIDDEN & DANGEROUS. FH będzie grą akcji, i to szybkiej. Zabawa polegać będzie bowiem na prowadzeniu serii podniebnych pojedynków z przeciwnikami zarówno żywymi, jak i komputerowymi. Taki QUAKE, tyle że walka toczy się prawie całkowicie w powietrzu. Aby dowiedzieć się dokładniej, czym będziemy latać, przyjrzyjmy się klanom zamieszkującym krainę Hesperię.

Sky Knights to druidzi z dalekiego Południa, dosiadający ogromnych ptaków. Naprawdę ogromnych — największe ptaszyska mają 40 metrów rozpiętości skrzydeł.

Lizard Riders to ludzie mieszkający w przepastnych jaskiniach Gór Szarych. Od niepamiętnych czasów żyją w zgodzie z gigantycznymi, uskrzydlonymi jaszczurami i właśnie tych zwierząt dosiadają startując w Turnieju.

Magions to mieszkańcy latających wysp południowego-zachodu Hesperii. Czarownicy ci wykorzystują zaawansowaną magię do tworzenia różnych, czasami dziwacznych urządzeń latających.

Hammecraft zaś to kultura bazująca na wynalazkach stricte technicznych. Kiedyś była to niezwykle zaawansowana cywilizacja. Do czasów Turnieju przetrwały niestety tylko jej skromne pozostałości — w tym potężne mechaniczne machiny latające, umiejętnie wykorzystywane przez pilotów klanu.

Zapowiada się ciekawie, prawda? Dodajmy do tego, że każdy środek służący do przemieszczania się w przestrzeni (nieważne — smok to, opancerzony balon czy przerośnięta wrona) można udoskonalać i dozbrajać. W sumie na każdą rasę przypadnie po sześć typów „statków powietrznych", a każdy z nich można „upgrade'ować" na cztery kolejne poziomy (co będzie także widać). Do tego dochodzą 24 rodzaje broni przydatnej przy sprowadzaniu przeciwników na ziemię i kilka innych tego typu wynalazków.

Autorzy FH pomyśleli ciepło o fanach bezpretensjonalnego fragowania. Gra zawierać będzie rozbudowany i stabilny tryb multiplayer, okraszony masą map turniejowych, deatchmatchami, obroną i atakowaniem twierdz, CTF i innymi smakowitymi skwarkami. Obawy budzi jednak fakt, że naraz bawić się będzie mogło tylko do sześciu osób. Nie jest to imponująca liczba.

Możemy liczyć także na niezły tryb single, pozwalający nam na przechodzenie kolejnych etapów

Turnieju, branie udziału w misjach pobocznych, wykonywanie zleceń i zarabianie kasy na ulepszenie naszej machiny latającej. Spotkamy kilkudziesięciu „pilotów niezależnych" i przeżyjemy kilka niecodziennych (nawet dla posiadacza smoka) przygód.

Diablo 2

BLIZZARDA SPOSÓB NA WIELE OSÓB

Premiera DIABLO II została tradycyjnie przełożona, tym razem na 1 czerwca roku 2000. Blizzard jak zwykle twierdzi, że tym razem już na pewno dotrzyma terminu, jednak nie sądzę, że tak się stanie.

Idea gry dla pojedynczego gracza praktycznie się nie zmieniła. Zrezygnowano tylko ze sporządzania napojów z ciał wrogów (podobno było to zbyt brutalne). "Napitków" nie będzie można również kupić w sklepach i trzeba je będzie pozyskiwać przeszukując podziemia, a przy okazji bardzo oszczędzać.

W stosunku do pierwszej części gry postanowiono zwiększyć znaczenie klanów. W tym celu stworzono Guild Hall — siedzibę klanu. Będzie to osobny kanał, do którego dostęp będą mieli tylko członkowie danego klanu. Prócz tego, że będzie można na nim porozmawiać poza Battle.netem, GH będzie również pełnił funkcję magazynu, w którym można zostawiać złoto i niepotrzebne w danej chwili przedmioty. "Zbrojownia" będzie miała co prawda tylko postać listy, ale to i tak sporo. Zwłaszcza, że DIABLO II zorientowana będzie na kolekcjonerów.

Założenie gildii jest bardzo proste, wystarczy, że grupka graczy wybierze spośród siebie przywódcę. Już w sieci, grze ekipa taka znajdzie specjalną postać niezależną, Guild Mastera, u którego zakupi siedzibę klanu. Po wpłaceniu odpowiedniej sumy (nie wiadomo dokładnie — jak dużej), przywódca ustala hasło, jakie trzeba podać przy wejściu do siedziby, i tylko tenże szef klanu będzie mógł je później zmienić. Przy zakładaniu GH, czyli legalizowaniu gildii, będzie trzeba również wybrać kolor, charakterystyczny tylko dla danego zrzeszenia, dzięki czemu postacie do niego należące będą rozpoznawane w czasie gry.

Ułatwiony zostanie handel na Battle necie. Teraz nie trzeba już będzie umawiać się, spotykać w jakiejś grze i wymieniać "na żywca", co często kończyło się śmiertelnie dla jednego z "kupców". Teraz wystarczy wejść na odpowiedni kanał Battle.netu, z listy posiadanych przedmiotów wybrać coś i kliknąć na ikonę innego gracza. Ten zostanie poinformowany, kto i co mu oferuje. Może ofertę z miejsca odrzucić lub przejść do "okna targów", gdzie będzie mógł porozmawiać ze sprzedawcą i dokonać dowolnej wymiany lub zakupu. Bez możliwości oszustwa.

By wyeliminować cheaterów i playerkillerów, zostanie wprowadzonych kilka innowacji. Listę i dane wszystkich "legalnych" przedmiotów będzie przechowywał serwer Blizzarda, pamiętając zarówno ich nazwy, jak i statystyki. Dlatego też każdy inny artefakt, np. topór zadający 500 punktów obrażeń, będzie automatycznie niszczony. Pod względem legalności i statystyk będzie także sprawdzana każda postać, i to już przy logowaniu się na Battle.net.

Postacie w grze wieloosobowej podzielone zostaną na dwa typy: Open Characters i Non Open Characters. Wszystkie informacje dotyczące bohaterów należących do pierwszej kategorii będą przechowywane na serwerach (podobnie jak w przypadku ULTIMY ONLINE), co skutecznie ograniczy albo wręcz wyeliminuje ich "podkręcanie", ale także uniemożliwi zabawę tymi postaciami w sieci lokalnej i "po kabelku". Postacie z grupy Non Open Characters będą przechowywane na twardym dysku gracza, co umożliwi cheatowanie. Co więcej, będą one mogły uczestniczyć we wszystkich typach rozgrywki, z Battle.netem włącznie. Tyle tylko, że oba typy postaci nie spotkają się w jednej grze, by nie dochodziło do konfrontacji graczy mogących oszukiwać z uczciwymi.

Wprowadzono również dodatkowe utrudnienia dla morderców in-

stora. Wiadomo, że gdy ten zobaczy sławne, budzące postrach imię, na pewno się nie zgodzi na wspólną zabawę. Rządzę mordu ma dodatkowo rozładować Arena, czyli gra bez potworów, w czasie której spotkają się najwięksi wyjadacze, tylko po to, by zabijać się do woli. Ma ich tam zwabić wizja wielkich łupów, łatwość w znajdywaniu przeciwników oraz możliwość spotkania się aż 16 graczy jednocześnie (w normalnej rozgrywce będzie można bawić się tylko w ósemkę).

Przy okazji wydania DIABLO II popularyzowane będą wśród komputerowych graczy książkowe, fabularne gry RPG. Blizzard dogadał się z gigantem Wizards of the Coast (znanym z Magic: the Gathering), który wykupiwszy wcześniej firmę TSR zyskał między innymi prawa do wielce popularnego systemu Advanced Dungeons & Dragons. Rezultaty będą dość poważne. W USA do każdego pudełka z DIABLO II dodawana będzie darmowa, kieszonkowa książeczka z najważniejszymi zasadami do Dungeons & Dragons (taką nazwę będzie nosić kolejna edycja AD&D, co oznacza swoisty powrót do korzeni). Znajdziemy w niej podstawowe przepisy dotyczące mechaniki gry i tworzenia postaci, a także porady dla świeżo upieczonego Mistrza Gry. Znamy przeszłość tych terenów (dużo bardziej wyczerpująco opowiedzianą, niż w komputerowej instrukcji), odnajdziemy również charakterystyki i opisy wszystkich występujących w DIABLO II potworów i przedmiotów oraz kilku nowych, stworzonych przez ludzi z TSR. Oczywiście świat opisany w dodatku nie będzie ograniczał się do lokacji i podziemi zawartych w DIABLO II. Będą one tylko małymi punktami na ogromnej mapie.

Druga wydana w tym samym czasie pozycja będzie kompletną przygodą, przygotowaną na podstawie scenariusza do DIABLO II. Cel zabawy pozostanie ten sam, co w grze komputerowej, ale osiągnąć go będzie można na wiele różnych sposobów. Oczywiście przeniesieni na papier zostaną wszyscy bohaterowie niezależni, ale pojawią się również nowe postacie.

Napisanie dodatku i przygody do D&D bazujących na DIABLO II jest świetnym pomysłem, niestety, los polskiego wydania nie jest jeszcze jasny. U wszystkich polskich firm, zainteresowanych tym produktem, natrafiłem na ścisły mur milczenia. Nie sądzę, by był on wywołany niepewnością co do sensu zajmowania się tymi pozycjami — jasne jest, że warto. Podobnie rzecz ma się z zawartością pudełka DIABLO II. Firma CD Projekt, pytana o umieszczenie w nim książeczki z uproszczonymi zasadami do D&D "nie potwierdza, ani nie zaprzecza". Resztę informacji spowija na razie gęsta mgła. Wojny, zapewne.

Ponadto równolegle z premierą gry na rynku ukaże się pełnoprawny dodatek do D&D, wydany w postaci kolorowej książki formatu A4, traktujący świat DIABLO II jako krainę fantasy. Przedstawione w nim zostaną realia nawiedzonej przez demony ziemi, miasta, szlaki komunikacyjne, opisane lokalizacje szczególnie często odwiedzonych przez potwory rejonów itp. Po-

nych graczy. Aby zabezpieczyć się przed "znanymi" killerami, każde dołączenie się do gry (nawet nie chronionej hasłem) będzie musiało zostać zaakceptowane przez jej kre-

C&C wojna nie kończy się nigdy
TIBERIAN SUN: FIRESTORM

FIRESTORM zawiera 18 nowych misji dla pojedynczego gracza, podzielonych na dwie kampanie (po jednej dla NOD i GDI). Są one dość ciekawe - w większości z nich masz do dyspozycji tylko grupkę żołnierzy i musisz wykonać konkretne zadanie (np. odnaleźć i uruchomić opuszczoną świątynię NOD-u). Wielbiciele misji typu „rozbuduj bazę, wyprodukuj masę jednostek i zalej nimi przeciwnika" również się nie zawiodą. Na kilku planszach zaczynasz z „Bazą Budowlaną", a w pozostałych przypadkach prawie zawsze w którymś momencie gry otrzymasz kilku inżynierów i będziesz mógł przejąć budynki przeciwnika.

Ator

FIRESTORM oczywiście zawiera również nowe jednostki i jedną nową budowlę. GDI może pochwalić się Juggernaut'em - wielkim, samobieżnym działem artyleryjskim, które po rozstawieniu strzela na bardzo duże odległości. Ze względu na duże opóźnienie pomiędzy wystrzałem a uderzeniem pocisków praktycznie nie nadaje się ono do zwalczania pojedynczych, szybko poruszających się celów, ale za to znacznie uszczupli siły dużej armii, rozwali żniwiarkę, ostrzela bazę przeciwnika a wszystko to z bezpiecznej odległości.

Ocena: 55

Producent:	Westwood
Wymagania minimalne:	Pentium 166, 32MB RAM
+	[illegible]
−	zdecydowanie za mały poziom trudności

www.tiberiansun.com

„Sterownia zasobników desantowych" umożliwia co jakiś czas, za zupełną darmochę, dokonanie zrzutu grenadierów i strzelców-weteranów. Przydają się oni do siania spustoszenia na tyłach i odwracania uwagi przeciwnika od frontalnego ataku.

NOD zyskał „Ruchomy generator pola maskującego", przydatny wyłącznie w grze z człowiekiem, gdyż zachowanie komputera nie zmieniło się w ogóle w stosunku do tego, co widzieliśmy w TIBERIAN SUN. Nadal jest głupi, a braki w „inteligencji" nadrabia oszukaństwem i mimo zasłony dokładnie wie, co i gdzie się znajduje.

Bardzo dobrą jednostką jest cyborg - rozpruwacz. Wystrzeliwuje on na dość daleki dystans cztery rakiety, zdolne poważnie uszkodzić każdy pojazd przeciwnika, druga seria rozwali zaś wszystko oprócz „mamuta" i „żniwiarki". Napadnięty przez piechotę wystrzeliwuje sieć, krępującą ludzi na dość sporym obszarze. Rozpruwacze mają jednak wadę. System naprowadzania ich rakiet czasem szwankuje i niektóre nie trafiają w cel i w wirze walki może nimi oberwać przyjaciel. Poza tym cyborgi nie mogą być naprawiane przez roboty remontowe i konieczne jest przejęcie baraków GDI w celu wytrenowania kilku lekarzy.

Warto wspomnieć też o „Czujnikach przyssawkowych", które po przywarciu do maszyn przeciwnika przekazują ci dane o terenie, jaki przemierzają. Wystarczy tylko umieścić kilka takich zabawek w pobliżu pola Tyberium, a żniwiarki wroga dostawczą ci wszystkich informacji na temat jego bazy. Ruchoma fabryka wojenna pozwala natomiast na produkcję oddziałów w dowolnym miejscu mapy, bez potrzeby zakładania tam swojej bazy.

Niestety, misje zawarte w FIRESTORM są za proste. Ich poziom trudności jest niewiele wyższy, niż w przypadku zadań z TIBERIAN SUN, a to zdecydowanie za mało.

Dodatek ten daje jednak wiele nowych możliwości strategicznych i warto go kupić chociażby po to, by urozmaicić zabawę wieloosobową. W innym przypadku - radzę sprawę przemyśleć.

LucasArts Entertainment Company Prezentuje

STAR WARS™ FORCE COMMANDER

- Strategia czasu rzeczywistego w pełnym trójwymiarze
- Prowadź do boju Rebeliantów lub siły Imperium
- Ponad 70 rodzajów jednostek
- Odwiedź miejsca znane z Trylogii, takie jak lodowa planeta Hoth, czy przepiękny księżyc Endor
- Innowacyjny system dowodzenia
- Niespotykane wcześniej jednostki, opracowane specjalnie dla gry Star Wars: Force Commander
- Niesamowite efekty specjalne, takie jak: wstrząsy kamery wywołane wybuchem czy dym i kurz unoszący się spod pojazdów
- Rewolucyjny system graficzny
- Kamera umożliwiająca obserwowanie wszystkich zakątków pola walki
- Gra dla wielu graczy w sieci LAN i w Internecie

Oficjalna strona Star Wars:
starwars.com

Dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.,
02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

WYMAGANY 3D ACCELERATOR

PROWADŹ DO BOJU GIGANTYCZNE ARMIE POCHODZĄCE Z TRYLOGII *GWIEZDNYCH WOJEN*

LUCAS Arts

Krooger

need for speed: PORSCHE

PORSCHE? WCALE NIE NAJGORSZE

Jest noc. Deszcz uderza głośno o stalowy dach garażu. Słychać chrobot naciskanej klamki, ktoś wchodzi do pomieszczenia i zapala latarkę. Smuga światła odsłania przed oczami właściciela widok, który chciałby zobaczyć każdy fan motoryzacji. Sylwetka w kombinezonie z napisem PORSCHE TEST DRIVER krząta się między samochodami.

Widać kolekcje wszystkich modeli tej niemieckiej marki. Począwszy od modelu z roku 1948, po te najnowsze modele z BOXTEREM na czele. Kierowca długo wybiera jeden z samochodów, w końcu wyrok zapada — CARRERA. Drzwi od garażu ospale podnoszą się do góry, ze środka słychać charakterystyczny warkot niemieckiego silnika. Pisk opon i kierowca momentalnie znajduje się na ulicy, kontrolowany ślizg w prawo i już jest w swoim żywiole — w ruchu miejskim między innymi samochodami. Tylko on i jego PORSCHE, inni kierowcy to tylko pachołki do wyminięcia.

Chciałbyś, aby kiedyś i twój wieczór tak się zaczynał? Chciałbyś wypróbować w zróżnicowanych warunkach atmosferycznych różne modele samochodów firmy PORSCHE? Może po prostu chciałbyś być kierowcą testowym jednej ze sportowych marek samochodów? Te i wiele innych zachcianek spełni dla ciebie nowa odsłona kultowej już gry NEED FOR SPEED.

NEED FOR SPEED to już serial, na szczęście nie brazylijski. Im większy numerek posiada w nazwie gra, tym więcej możemy się po niej spodziewać i tym większą frajdę nam sprawi. Nie inaczej jest i w tym wypadku.

Podstawową zmianą (mam nadzieje tymczasową) w porównaniu z poprzednią częścią jest fakt, że w grze do wyboru mamy tylko i wyłącznie samochody legendarnej, wspaniałej i kosztownej marki PORSCHE. Nie jest to oczywiście specjalnie przykre ograniczenie, ponieważ możemy wybierać spośród wszystkich modeli, poczynając od roku 1948 do teraźniejszości, i to nie tylko "cywilnych", ale również wśród bolidów produkowanych na specjalne wyścigi samochodów klasy GT. Wybór jest, uwierzcie mi, przeogromny i naprawdę trudno czasami zdecydować się na konkretną konstrukcję, gdyż niektóre z nich różnią się nieznacznymi szczegółami, choćby tylnim spojlerem i niczym innym. Praktycznie każdy model i każda jego wersja są uwzględnione i można je pokatować na ulicach. Fakt, nie wszystkie cacuszka dostępne są od samego początku, gdyż najpierw trzeba wygrać kilka wyścigów, ale i tak to, co oferuje nam gra na starcie,

jest zupełnie wystarczające do rozpoczęcia emocjonującej zabawy.

W nowym NFS dobrze rozwiązano CAREER MODE, w którym zaoferowano nam zawód kierowcy testowego w PORSCHE TEAM. Zajęcie to nie należy może do najłatwiejszych, ale jest za to bardzo przyjemne i przyznajmy — niecodzienne. Któż nie chciałby iść do pracy tylko po to, by wsiąść do sportowego PORSCHE i dostać od szefa polecenie — "daj w rurę"? Obowiązki zawodowe na ten dzień? Docisnąć pedał, w odpowiednim momencie zaciągnąć ręczny, zrobić obrót o 360 stopni i pokazać się na mecie mieszcząc się w limicie czasowym, albo pojechać na koniec placu manewrowego, zawrócić na ręcznym i jak najszybciej wrócić na punkt startowy. Wiem, wszyscy by tak chcieli, ale żeby znaleźć się wśród najlepszych, trzeba mocno trenować. Pracę w PORSCHE TEAM dostają tylko best of the best.

Wraz z sukcesami w grze poznajesz wyszukane tajniki ostrej i skutecznej jazdy, testujesz coraz to nowsze modele i pniesz się po szczeblach kariery.

Mimo zręcznościowego charakteru gry, PORSCHE 2000 nosi znamiona symulacji. Fizyka sposobu jazdy jest dla każdego samochodu inna, zależna od jego gabarytów, osiąganych prędkości i umieszczenia środka ciężkości. Starsze modele na zakrętach bardziej przechylają się na boki i łatwiej wpadają w poślizg. Są za to prostsze w sterowaniu i mają krótszą drogę hamowania — polecam je miłośnikom zlotów leciwych "Garbusów" i kierowcom o zacięciu turystyczno-krajoznawczym... CARRERA, BOXTER i inne topowe modele to inna śpiewka — tylko czekają, aby je ujarzmić. Takimi samochodami jeździ się trudno, łatwo o wypadek i zarysowany lakier. Tu już nie ma żartów, moc i prędkości, jakie osiągają te maszyny, są naprawdę konkretne. Powinniśmy być przygotowani na zupełnie inne doznania związane z przyśpieszaniem, wchodzeniem w zakręty i generalnie — kierowaniem.

Za każdym razem jest to jednak dobra zabawa. Uwierzcie mi, że podczas jazdy w ruchu ulicznym z prędkością przekraczającą grubo 300 km/h, z policją na karku, dawki pompowanej adrenaliny stają się nieco niebezpieczne.

Może niektórzy stwierdzą, że przesadzam, ale takie jest moje zdanie — NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 to jedna z najbardziej wyczesanych zręcznościowych wyścigówek tego roku. Frajda, jaką sprawiło mi ściganie się warczącymi bolidami PORSCHE, nie jest porównywalna do żadnej innej gry, w którą ostatnio grałem. To trzeba po prostu przeżyć.

Na sam koniec powiedzieć trzeba nieco o grafice w NEED FOR SPEED, która zazwyczaj wymiata. Nie inaczej jest i tu. Przed naszymi oczami dumnie prezentują się wspaniałe tekstury, animacje trójwymiarowego kierowcy, wgniecenia karoserii, a nawet animowane kierunkowskazy. Lewy kierunek, ręczny, kierownica w lewo, puszczamy ręczny i ogień — tak włączamy się do ruchu z bocznej uliczki. Co? Nieprzepisowo? Eeee tam.

Małym, ale cieszącym szczegółem graficznym jest widoczny wewnątrz samochodu kierowca. Może jego mina nie przypomina bezwzględnego gościa z CARMAGEDDONU, za jakiego część graczy się uważa, ale przynajmniej nie kierujemy pustym samochodem, jak miało to miejsce do niedawna. Gdy mamy opuszczony dach w samochodzie, podczas widoku zza samochodu widać nawet jak "szofer" zmienia biegi!

Jedyne zastrzeżenie, jakie mam do grafiki, to otoczenie. Skoro dopracowano tak maksymalnie wygląd pojazdu i wszystkiego dookoła niego, to dlaczego drzewa wyglądają jak kartonowe pudła? Chyba tylko Oni to wiedzą...

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 to produkt najwyższej klasy. Wspaniała grafika, wysokiej jakości animacja i niesamowita grywalność sprawiają, że gra na długo zadomowi się na naszych "twardzielach". No i ten charakterystyczny klimat sportowych samochodów wysokiej klasy — po prostu poezja. Nie ma to jak przejechać się wieczorem ulicami Monte Carlo, kierując PORSCHE BOXTER'em z otwartym dachem... A ze środka samochodu grzeje muzyka — Zespół Pieśni i Tańca Mazowsze.

Ocena: 8

Producent: Electronic Arts

Wymagania minimalne: Pentium II, 32MB RAM, 550 MB HDD

\+ Tylko Porsche do wyboru...

\- ...i tylko Porsche

www.needforspeed.com

MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

Coval

OŚMIOKROTNIE OGRZANE, A WCIĄŻ SMACZNE. CZARY?

Ósma odsłona sagi o magii i potędze nareszcie ujrzała światło dzienne. Magicy z 3DO ponownie uraczyli nas ciekawą i pokręconą fabułą. Wszystko zaczyna się w portowym mieście Ravenshore - ostoi przemytników, złodziei i bandytów. Pewnego dnia pojawił się tam nieznany nikomu mag, wszedł na główny rynek miasta i uderzył swą różdżką o ziemię. Potężna energia wyzwolona z jego umysłu zatrzęsła miastem i w miejscu uderzenia wyrósł ogromny kryształ czerwonej barwy. Od tego momentu na krainę zaczęły spadać wszystkie możliwe klęski: powodzie, nieurodzaj, susze, huragany, pożary i reforma służby zdrowia (no, może bez tego ostatniego...). Ogromny kryształ okazał się być wrotami łączącymi nasz świat ze światem żywiołów - szybko stał się znakiem nowej, okrutnej wojny. Bogowie jednak przewidzieli to zdarzenie na wiele lat przed jego zajściem i zawczasu naznaczyli wybrańca, by powstrzymał żywioły i zniszczył gromadzące się zło. Przeznaczenie wskazało na ciebie. Innymi słowy - zostałeś wybrany na ochotnika.

Czytelnikom, którzy wcześniej nigdy nie zetknęli się z sagą MIGHT & MAGIC wyjaśniam, iż gry z tej serii są zgrabnym i efektownym połączeniem rasowego eRPeGa i dużej dozy zręcznościówki. Akcję obserwujesz oczami bohatera, nad którym przejmujesz całkowitą kontrolę. Choć początkowo jesteś osamotniony w swym niewdzięcznym zadaniu, to szybko znajdziesz innych śmiałków, przychylnych słusznej sprawie ratowania świata. W pewnym momencie chętnych będzie tak wielu, że z łatwością stworzysz drużynę swoich marzeń.

M&M8 to przede wszystkim niekończąca się walka z wszelakiego rodzaju zwierzętami, potworami, barbarzyńcami, wyznawcami mrocznych bogów i wieloma innymi dziwacznymi istotami. Pomiędzy ciągłymi bitwami z przeważającym liczebnie wrogiem odwiedzisz kilkanaście wsi, osad, miast i miasteczek potrzebujących twojej pomocy. Misje przeważnie nie wymagają specjalnego główkowania czy rozwiązywania skomplikowanych zagadek. Jeśli prawidłowo będziesz rozwijał charakterystyki bohaterów, to oni sami wskażą ci sekretne przejścia, pułapki i tajemne skarby.

Klimat M&M8 wszedł w cień mrocznej strony fantasy. Pierwszym znakiem wskazującym na taką zmianę jest wybór postaci. Mag, łucznik i kilka innych profesji całkowicie wyparowało. Zamiast nich pojawili się: nekromanta, wampir, mroczny elf, troll i minotaur - co by nie mówić, całkiem przyzwoici koledzy. Dużą zmianą jest także usunięcie podziału na profesję i rasę, teraz praktycznie zatarła się granica pomiędzy tymi pojęciami. Podam prosty przykład. Jeśli chcesz zostać doskonałym łucznikiem, to nie pozostaje ci nic innego, jak wybranie mrocznego elfa, ponieważ tylko jego wrodzone cechy - szybkość i cel-

Ocena: 7

Producent: 3DO

Wymagania minimalne: Pentium 166, 32MB RAM, 375 MB HDD

\+ klimat dark fantasy

\- grafika trąci myszką

www.mightandmagic.com

ność, będą w stanie podołać wymaganiom stawianym wszystkim wielkim mistrzom łuku.

Warto wymienić również kilka nowych umiejętności. Mroczne elfy potrafią wykorzystywać specjalną magię, dostępną tylko ich rasie i składającą się z trzyech bardzo pomocnych zaklęć. Pierwsze pozwala oczarowywać sklepikarzy i (zależnie od posiadanej mocy) odpowiednio zmienić ceny na naszą korzyść. Drugie - szczególnie przydatne - to kombinacja czarów: światło, łagodne spadanie i oko wizarda, pozwalająca oślepić przeciwnika i pozbawić go jakiejkolwiek możliwości obrony czy ataku.

talnych. Gdy dorównasz swoimi umiejętnościami hrabiemu Drakuli, będziesz mógł przybierać postać mgiełki i całkowicie bezpiecznie, bez najmniejszego draśnięcia, poruszać się nawet pośród setek wrogów. Nekromanta zajął dotychczasowe miejsce maga - teraz on jest mistrzem magii i może zostać mocarzem praktycznie w każdej dziedzinie związanej z siłą umysłu.

Interfejs uległ kosmetycznym zmianom. Niektóre wskaźniki zmieniły swoje miejsca, dzięki czemu są jeszcze bardziej czytelne - szczególnie przydatna stała się informacja o aktywnych czarach drużyny. Automapowanie dostało małego „kopa" w postaci automatycznego podpisywania na mapie domów zamieszkanych przez nauczycieli. Teraz już nie trzeba ganiać po całym mieście w poszukiwaniu mistrza handlu, wystarczy zerknąć na mapę. Ogólnie rzecz biorąc, i tak niezły interfejs jest jeszcze bardziej czytelny i prosty w obsłudze.

Ostatnie zaklęcie to potężny pocisk mrocznej magii, powalający nawet najbardziej odporne stwory.

Gra wampirem przysparza wielu emocji. Choć wypijanie krwi nie jest konieczne, bardzo przydaje się do szybkiego odzyskiwania sił wiecznie, w końcu nawet najlepsze danie serwowane codziennie, tylko z innymi przyprawami, po prostu znudzi się i zostanie wyrzucone z naszego menu. Na osiem części wystarczyło nam cierpliwości i chęci, a autorom pomysłów - ale co będzie dalej?

Pytanie to staje się szczególnie ważne, gdy zauważymy, że grafika tej gry niestety wieje archaizmem i to zaawansowanym. M&M8 jest jak połączenie dwóch epok - z jednej strony sporo tu trójwymiarowych efektów generowanych w trybie rzeczywistym, a z drugiej nietrudno zauważyć płaskie drzewa, przedmioty i źle łączone tekstury. Najgorsze z tego wszystkiego jest to, iż większość rażących błędów została „odziedziczonych" po siódmej części sagi.

Wydaje się nieprawdopodobne, że pomimo tak ogromnej stagnacji w serii MIGHT & MAGIC najnowsza odsłona jest wysoce grywalna i wciąż potrafi ukraść z życiorysu kilkadziesiąt godzin. Sam się sobie dziwię, czemu w to jeszcze gram - to z pewnością zasługa magików z 3DO! A raczej nekromantów.

STAR WARS COMMA

Yah

DAWNO, DAWNO TEMU W ODLEGŁEJ GALAKTYCE...

Lord Vader skończył dwugodzinną odprawę i usiadł na krześle, ciężko dysząc. Jego najlepsi oficerowie spoglądali na siebie bojaźliwie, błędnie interpretując głośny oddech dowódcy jako przejaw gniewu i zniecierpliwienia. Tymczasem Vader pod czarną maską, w której znowu zatkały się przewody oddechowe, pocił się niemiłosiernie. Odczekał jeszcze pół minuty i ponownie wstał, opierając zaciśnięte pięści o blat stołu.

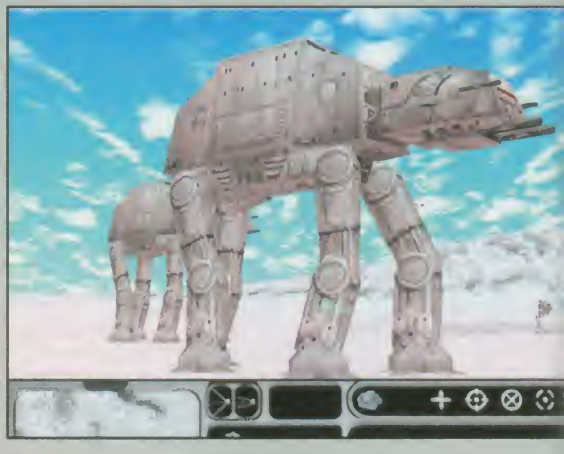
- Jeśli nikt nie ma nic do dodania, rozumiem, że wszystko jest jasne. Atakujemy za 10 godzin. Na stanowiska!

Oficerowie rozbiegli się po całym niszczycielu gorączkowo wykrzykując rozkazy. Setki stormtrooperów i robotów bojowych zaczęły gromadzić się w dokach, przygotowując się do desantu. Na pomarszczonej twarzy Lorda przez chwilę zagościł uśmiech. Wszystko przebiegało bardzo sprawnie, lecz Vader nie miał siły napawać się widokiem dzielnych żołnierzy. Szybko oddalił się w stronę swoich komnat, gorączkowo zastanawiając się, gdzie do licha zostawił tabletki przeciwko astmie.

FORCE COMMANDER kolejna gra ze stajni Lucas Arts próbująca maksymalnie wykorzystać falę popularności, zdobytą przez filmową sagę Gwiezdnych Wojen. Tym razem mamy szansę wcielić się w liniowego oficera Imperium dowodzącego atakami ciemnej strony mocy i pokazać wstrętnym rebeliantom, czym kończą się anarchistyczne rewolucje. Lord Vader dobrze zapoznał się z najnowszymi osiągnięciami techniki komputerowej oraz potrzebami lokalnego ziemskiego rynku i zaproponował swojemu oficerowi nowy sposób dowodzenia wojskami za pomocą super wydajnego systemu o tajemniczym kryptonimie RTS. Jego idea jest dosyć prosta. Nad planetą, która za chwilę stanie się teatrem zmagań wielkich armii (od kilkunastu do kilkudziesięciu jednostek po każdej z walczących stron) umieszczono wcześniej siatkę satelitów szpiegowskich, obserwujących teren bitwy. Obraz ten przesyłany jest w czasie rzeczywistym na ekran osobistego komputera dysponującego odpowiednim oprogramowaniem. Dowódca wydający rozkazy zaopatrzony jest w klawiaturę i pustynnego skoczka (na Ziemi nazywanego myszą). Dzięki najnowszym kamerom, lornetkom i teleskopom, w jakie zostały zaopatrzone satelity, cały teren został odtworzony na ekranie w trzech wymiarach (3D).

Trójwymiarowe środowisko walki nie jest w FC wyłącznie chwytem reklamowym. Wojska, które uzyskają przewagę wysokości, strzelają dalej i celniej pozostając na względnie bezpiecznej pozycji Wspaniała imperialna technika umożliwia pełną kontrolę nad wizją. Dowolne obracanie i zoomowanie obrazu oraz najnowszy bajer — obrót kamery o 180 stopni za pomocą naciśnięcia jednego przycisku, teoretycznie powinny umożliwić doskonałe panowanie nad jednostkami.

Niestety, imperialni programiści nie uwzględnili specyfiki ludzkiego mózgu i oka... Olbrzymia ilość różnych ruchów kamery niejednokrotnie powoduje zagubienie u dowódcy, który w praktyce jest skazany na obserwację terenu z jednego widoku „pionowo z góry, z jak największej odległości". Przy tak dużym oddaleniu kamery, doskonałe odzwierciedlenie jednostek i terenu traci na ostrości, a system sztucznego podświetlania aktualnie obserwowanych wojsk, nazywany po cichu przez oficerów „beznadziejnym, wielkim niebieskim prostopadłościanem" dodatkowo zakłóca przejrzystość widoku. Graficzne odzwierciedlenie wydanych rozkazów ruchu oficerowie nazwali „wielkim beznadziejnym zielonym patykiem z trójkątem na szczycie", a całość systemu, który przy zoomie prezentuje się przecież wspaniale (jednak jest skrajnie niepraktyczny) określono tajemniczym kryptonimem „Amiga".



Całe szczęście, że chociaż inżynierowie odpowiedzialni za przekaz dźwiękowy nie schrzanili swojej roboty. Do naszych uszu docierają wszystkie dźwięki z pola bitwy (a jest ich naprawdę wiele), komendy dowódców i wrzaski podwładnych. Jeśli wywołane burzami zakłócenia dźwięku przybiorą na sile, zawsze możemy zdecydować się na komputerowe tłumaczenie, które wyświetli się na ekranie w postaci tekstu pisanego. Aby poprawić morale oficerów, do słuchawek dołączono całkiem niezłą ścieżkę dźwiękową, klimatycznie powiązaną z filmowym tematem.

Muszę przyznać, że dowódcy imperium to sztywniaki na maxa... Trening, jaki zafundowali nam w pierwszych misjach kampanii (nazywają to tutorialem) jest nudny jak flaki Jabby z olejem i polega na mechanicznym odtwarzaniu komend w stylu „a teraz drogi rekrucie,

Ocena: 5

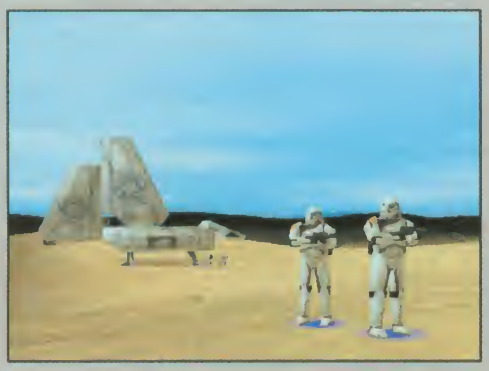
Producent: LUCASARTS

Wymagania minimalne: Pentium III, 64MB RAM, akcelerator 3D

FORCE COMMANDER

naciśnij prawy przycisk myszki, a następnie przycisk x".

Kiedy uczyłem się kiepskiego i trudnego w obsłudze interfejsu, myślałem, że usnę. Na szczęście życie pisze scenariusz tej kampanii, a życie przecież do nudnych nie należy. Cała historia rozkręca się z czasem i tych wszystkich, którzy chcą wyrzucić FC do śmieci po pierwszych trzech misjach, proszę: cierpliwości, później będzie lepiej. Naszemu dowództwu zostaną powierzone wszystkie najpiękniejsze zabawki z fabryk Imperium, łącznie ze wzbudzającymi strach AT-AT czy wytatuowanymi speedbikerami ze „Stars Angels":). Aby te wszystkie cudeńka otrzymać pod swoją komendę, musimy wcześniej wykazać się umiejętnościami dowódczymi.



System uzyskiwania „command points", czyli naszego „surowca", za który wystawiamy armię, jest bardzo udany. Stałą niewielką ilość punktów dowodzenia dostajemy za utrzymywanie „supply depotów" (trochę to przypomina na przykład kopalnie metalu z TA czy monkownie z reliktem z AOE2), jednak większość punktów otrzymamy za udane ataki na wroga.

Ta idea bardzo mi odpowiada. Zmusza do działań ofensywnych i promuje umiejętności taktycznego rozgrywania bitew. Dodatkowym bonusem za dobre rozegranie ataku jest uzyskiwane przez jednostki bojowe doświadczenie, wpływające na ogólną postawę na polu bitwy.

Jako trening przed właściwą walką dowództwo proponuje nam sparing z innym żywym oficerem. Trzeba tylko najpierw znaleźć naiwniaka, który zgodzi się dowodzić siłami Rebelii. Jeśli nikt taki nie znajduje się w okolicy, możemy skorzystać z pomocy AI. Co prawda nie rozegrałem jeszcze zbyt wielu „skirmiszów" z kompem, ale wydaje mi się, że sztuczna inteligencja jest w FC inteligencją nie tylko z nazwy. Moje pojedynki z komputerem wyglądały w skrócie następująco: stawiam budynki, wystawiam armię, niby wszystko pięknie, aż tu nagle atakuje komputer i... nie wiem, co się dzieje:).

Bardzo liczyłem na intro FC, w końcu Lucas Arts to specjaliści od filmów. Jednak kolejny raz przekonałem się, że po IMPERIUM GALACTICA nikt nie pokazał nic rewelacyjnego.

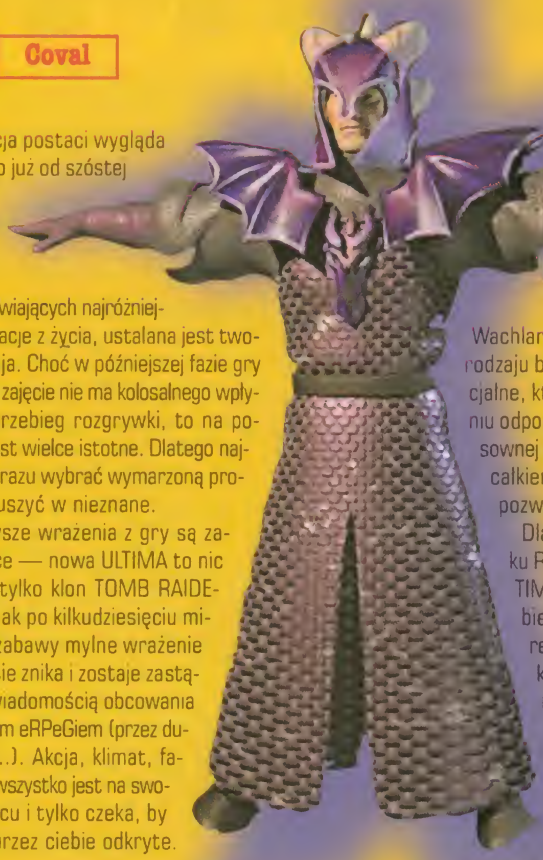
Przyznam się wszystkim szczerze, że nie jestem fanem Gwiezdnych Wojen. Taka naiwna bajeczka umiejscowiona w kosmosie. Jak byłem młodszy, podniecałem się pierwszymi częściami, lecz teraz dostrzegam kolosalną różnicę między Mrocznym Widmem a na przykład Matrixem. Jednak do FC staram się podejść obiektywnie, abstrahując od nieciekawej tematyki. I o ile jestem pewien, że fani serii SW pobiegną do sklepów i kupią COMMANDERA niezależnie od tego, co napiszę, to inni gracze powinni się nad tym zakupem poważnie zastanowić. Zwłaszcza, że w kategorii strategii czasu rzeczywistego konkurencja jest ogromna, a inne produkcje obecne na rynku są dużo lepsze. FORCE COMMANDER mógłby być grą fajną, jednak przekombinowany interfejs, który skutecznie niszczy dorobek grafików i uniemożliwia sprawne dowodzenie oraz proste błędy, których łatwo byłoby uniknąć, zabierają 80 proc. przyjemności z grania. Na FORCE COMMANDERA fajnie się patrzy. Gorzej, dużo gorzej się gra.

ULTIMA IX
ASCENSION

Coval

Niemalże pół roku temu ULTIMA IX. ASCENSION miała swoją oficjalną światową premierę, jednak do Polski trafiła całkiem niedawno — oszczędzając rodzimym graczom męczącej walki z błędami, jakie znalazły się w pierwszej wersji gry. Kilka miesięcy zajęło stajni Origin, która pod skrzydłami Electronics Arts stworzyła sagę o strażniku Avatarze, dopracowywanie wypuszczonego już na rynek produktu. Choć w Polsce obeszło się bez wielkiej wrzawy, wcale nie oznacza to, iż problem nie został zauważony.

Fabuła kręci się wokół występków mrocznego Strażnika, który po raz kolejny pokazał, co potrafi. A potrafi wiele. Osiem magicznych kapliczek symbolizujących osiem cnót zostało tajemniczym sposobem dezaktywowane, a osiem tajemniczych kolumn wyrosło spod ziemi, emanując ogromną ilością nieznanej mocy. Ludzie bez wzorca postępowania zatracili granicę oddzielającą dobro od zła, wynikiem czego jest nagłe pogrążenie się Brytanii w chaosie. Twoim zadaniem jest ostateczne rozprawienie się ze Strażnikiem, no i oczywiście odczarowanie wszystkich kapliczek, aby znowu zapanował ład i porządek.



Kreacja postaci wygląda tak samo już od szóstej części. Poprzez szereg pytań, przedstawiających najróżniejsze sytuacje z życia, ustalana jest twoja profesja. Choć w późniejszej fazie gry wybrane zajęcie nie ma kolosalnego wpływu na przebieg rozgrywki, to na początku jest wielce istotne. Dlatego najlepiej od razu wybrać wymarzoną profesję i ruszyć w nieznane.

Pierwsze wrażenia z gry są zaskakujące — nowa ULTIMA to nic innego, tylko klon TOMB RAIDERA, jednak po kilkudziesięciu minutach zabawy mylne wrażenie całkowicie znika i zostaje zastąpione świadomością obcowania z rasowym eRPeGiem (przez duże RPG...). Akcja, klimat, fabuła — wszystko jest na swoim miejscu i tylko czeka, by zostać przez ciebie odkryte.

Walka, w porównaniu z poprzednimi częściami sagi, odrobinę straciła na atrakcyjności. Zastosowano szereg uproszczeń, które spłycają przebieg batalii. Wachlarz ciosów jest niewielki — dla każdego rodzaju broni dostępne są tylko dwa ciosy specjalne, których można się wyuczyć po znalezieniu odpowiedniego nauczyciela i uiszczeniu stosownej opłaty. Z drugiej strony naparzanka jest całkiem dynamiczna i spontaniczna — o ile pozwala na to moc twojego komputera. Dla wielu doświadczonych fanów gatunku RPG denerwujący może być fakt, iż w ULTIMIE IX zabijanie potworów samo w sobie nie daje żadnego doświadczenia, które można by później zamienić na wymierne korzyści w postaci zwiększonych parametrów. A to przecież jedna z ośmiu cnót Brytanii daje się we znaki — pokora. ULTIMA IX uczy, że zabijanie samo w sobie nie jest rzeczą pozytywną i dlatego nie powinno promować się takich czynów. Ta gra to stare, dobre oblicze RPG, gdzie wykonywanie zadań i wcie-

OSTATNIE ZADANIE AVATARA... PRZED EMERYTURĄ

lanie się w postać były trzonem zabawy, a nie rozrywka typu hack'n'slash, która obecnie króluje na rynku. Zresztą zadania zostały mistrzowsko skonstruowane i ułożone, często zdarzają się także zabawne sytuacje. Naprawdę trudno nudzić się z tą grą.

Jeśli chodzi o czysto fabularne aspekty ULTIMY IX — z pewnością jest to jedna z najlepszych gier RPG, jaka dotychczas ukazała się na rynku. Świat Brytanii tętni życiem i zachowuje przy tym swój niepowtarzalny klimat. Kunszt twórcy serii, czyli Richarda Garriotta, jest zauważalny w wielu elementach gry, a jego zdolności do opowiadania fantastycznych historii są niepowtarzalne. Spotkanie z ogromnym Goblinem pilnującym mostu i ledwo potrafiącym zliczyć do dziesięciu, wielokrotne potyczki z wysłannikami Blackthorna czy miłosny wątek z piękną Raven — wszystko zdaje się być rzeczywiste i nie pozwala oderwać się od zabawy. Scenariusz na najwyższym poziomie.

"Wniebowstąpienie" to dla samotnego gracza ostatnia już okazja wcielenia się w postać Avatara i uratowania Brytanii przed korupcją, spiskami, mrocznymi kultami, demonami oraz istotami z innych wymiarów. Firma Origin oficjalnie oświadczyła, że kończy produkcję normalnych gier — teraz zajmie się tylko i wyłącznie tworzeniem światów dla tysięcy żywych graczy. Mowa tu o zbliżającej się wielkimi krokami ULTIMA ONLINE 2, która ma korzystać z silnika ULTIMY IX.

Interfejs ULTIMY IX nie ustrzegł się błędów. Szczególnie opcja pływania może doprowadzić do szaleństwa. Nurkowanie czy wynurzanie, tak proste dla zręcznych pływaków, dla Avatara jest istną katorgą. Czasami płynąc przed siebie bohater zatrzymuje się i zaczyna tonąć, nie wspominając już o podwodnych ścianach, w których można utknąć na wieki. Zabrakło również opcji czołgania się albo chociażby schylenia, żeby ominąć konary drzew i nisko zawieszone elementy otoczenia. Rozumiem, że nasz prawy bohater zawsze chodzi z wysoko podniesionym czołem, ale czy musi nim we wszystko walić?

Szkoda, że "Wniebowstąpienie" nie zostało zlokalizowane, aczkolwiek wersja oryginalna została bardzo profesjonalnie udźwiękowiona. Wszystkie dialogi są wyraźnie wypowiadane, a różnorodność głosów jest zadziwiająca. Efekty towarzyszące walce czy posługiwaniu się magią pieszczą uszy swą barwą, co dzisiaj wcale nie jest tak powszechnym zjawiskiem.

Pomijając już masę błędów, jakie ULTIMA IX otrzymała przy narodzinach, powinienem wspomnieć o jej szaleńczych wymaganiach sprzętowych. Muszę przyznać, że grafika niejednokrotnie zapiera dech w piersiach i robi niesamowite wrażenie, ale za jaką cenę? Nawet na PIII 500 z 128 MB RAM-u i jednej z najnowszych kart graficznych gra potrafi czkać, co jest szczególnie uciążliwe i widoczne na otwartych przestrzeniach. Ogólnie rzecz biorąc bez mocnej maszyny lepiej nie podchodzić do "Wniebowstąpienia", bo grozi to długotrwałym uczuciem bezsilności i nienawiści do autorów, którym zabrakło czasu na optymalizację swojego produktu. Aż trudno uwierzyć, że moja ulubiona saga gier RPG skończyła się tak wielkim nieporozumieniem.

Spytasz więc — dlaczego tak wysoka ocena? Ponieważ pod pancerzem utworzonym z niekończących się błędów i niedoróbek kryją się elementy wyśmienitej gry, skryte niczym urodziwy rycerz w swej zardzewiałej zbroi.

Ocena: 75

Producent:
Origin/Electronic Arts

Wymagania minimalne:
PII 266, 64MB RAM, 600 MB HDD

+ akcja i klimat starej, dobrej ultimy
− to już ostatnia ultima

www.ultimaascension.com

thief 2

THE METAL AGE

Yanoos

PRZEPRASZAM, CZY TU KRAONĄ?

Garret, ty złodzieju! Co usiądę „na chwilkę" przed monitorem, kradniesz mi następne kilka godzin. Jeszcze tylko jedna misja - szepczesz. I co? I skończyło się na tym, że broda mi urosła, a REd_Akcja zgłosiła moje zaginięcie. Drugą część ZŁODZIEJA jednak skończyłem. I Garret mi świadkiem, warto było.

THIEF 2 to program, który potrafi zassać człowieka na wiele godzin, bawić się jego strachem, uczuciami, zaskoczeniem. I nie gra tu roli fakt, że nie jest to pozycja bezbłędna i maksymalnie dopracowana. Jeżeli wczujesz się w mroczny klimat, przepadłeś na wiele godzin. Wszystkie atuty i słabości THIEF'a sumują się w coś, co trudno porównać do jakiejkolwiek innej gry. Jedyne, co przychodzi mi do głowy, to SYSTEM SHOCK 2. Nowy THIEF został stworzony przez tą samą grupę Looking Glass Studios i korzysta z tego samego, tyle że znacznie ulepszonego engine'u Dark. Każdy, kto grał w SS 2 wie, co to oznacza. W ZŁODZIEJU znajdziemy podobne klimaty - warczące kamery, bełkoczące mechanicznym głosem roboty i gadających do siebie wrogów.

Jesteś Garretem, wychowankiem złodziejskiej gildii Keepers. Akcja pierwszej części THIEF'a kończy się, gdy zakon Hammeritów zostaje przetrzebiony przez organizację Pagan. W podzięce za pomoc otrzymujesz od zakonu nowe, mechaniczne oko (na miejsce utraconego w walce) i wracasz do życia cynicznego złodzieja. Hammerici tymczasem przechodzą rozłam, po którym tworzy się nowy zakon - Mechanists (nazywam ich Mechanikami). To kolesie wierzący w techniczny postęp i wynalazki. W swych kazamatach tworzą żelazne bestie, mechaniczne pułapki, kamery i wywar twardziela z niego, a na dodatek uwziął się na ciebie. Do rozgrywki włączają się ponownie Paganie i generalnie robi się młynek.

Scenariusz całej serii THIEF, przygotowany na trzy gry, to majstersztyk. Jest w nim wiele - rozczarowania, nowe nadzieje, strach, niepewność. Warto przejść THIEF 2 chociażby po to, by dowiedzieć się, jak potoczą się losy Garreta. Uprzedzam - będzie trzecia część gry i po skończeniu „dwójki" nadal sporo tajemnic pozostanie nie wyjaśnionych.

THIEF 2 to gra zarazem trudniejsza, jak i łatwiejsza od „jedynki". Rafinowane zabezpieczenia, które ty będziesz musiał wkrótce pokonać, sforsować i unieszkodliwić. Mechanicy bratają się z nowym szeryfem, Gormanem Truartem. Ka-

Ocena: 9

Producent: Looking Glass Studios/EIDOS

Wymagania minimalne: Pentium II, 48 MB RAM, akcelerator 3D

(+) Dopracowane niemal wszystko

(-) Stawiający nie silnik gry

www.eidosinteractive.com

Trudniejsza dlatego, że twoi główni przeciwnicy, strażnicy i żołnierze, są sprawniejsi. Potrafią wycofać się, gdy dostają po głowie, biegną po kumpli i łączą się w większe grupy. Są czujniejsi, uważniejsi, dokładniej przeszukują podejrzane kąty i nie dają się mordować jak prosiaki w rzeźni. Poza tym zakon Mechaników produkuje nowych przeciwników - trzy typy parowych robotów. Bestyjki małe są niemal ślepe i nie potrafią walczyć. Duże, masywne maszyny potrafią nieźle przyłożyć po łbie z bliska, a na odległość miotają granatami. Trzeci typ, mało wykorzystywany, to niezniszczalne, humanoidalne robociki. Pierwsze dwa modele można unieszkodliwić strzałą wodną (mają odkryte paleniska), przed trzecim trzeba się chować.

Aha, jest jeszcze coś na kształt cyborgów, ludzi przerobionych przez Mechaników na pół-roboty.

Bardziej zróżnicowano poziomy trudności. Najciekawszy jest tryb HARD, gdzie tradycyjnie nie można nikogo zabić, a przy ulepszonej AI i nowych wynalazkach niektóre misje są wręcz masochistyczne. Wyzwanie dla prawdziwych masterthief'ów.

A dlaczego łatwiejsza? Garret ma do dyspozycji nowe zabawki. Są to: mechaniczne oko wyposażone w zoom (bardzo przydatne), tak zwany Orb, czyli małą kamerkę, którą można wrzucić w korytarz, lub do pomieszczenia i obserwować, co się tam dzieje (średnio użyteczne), eliksir niewidzialności (drogi i działa tylko kilka sekund), eliksir powolnego opadania, vine arrows (do wspinaczki, nieco lepsze od rope arrows) i stworki pomagające ci w walce. Znacznie ułatwiono wspinanie się na drabiny i liny, choć wciąż nie jest to ideał.

THIEF 2 to gra ciekawsza niż „jedynka". Dlaczego? Po pierwsze - misje są naprawdę intrygujące. Rzadko chodzi tylko o przeszukanie jakiegoś budynku czy lokacji. Będziesz za to śledził, uciekał, włamywał się do banku (doskonała misja!), szantażował, porywał, wykradał, zakradał się i podsłuchiwał. Kilka z tych zadań to najlepsze misje, jakie kiedykolwiek powstały dla trybu single player.

Zaskakujące jest, jak ogromne i rozbudowane są niektóre poziomy. Budynki takie, jak wieża Mechaników i First City Bank są wręcz monumentalne. A gdy dołożymy do tego fakt, że otacza je kawał nadającego się do eksploracji miasta i kanałów, szczęka czasami opada. Efektem wycieczek krajoznawczych jest kończenie misji w sześć godzin, gdy można w dwie. Nie jest to jednak stracony czas, bo przy przeszukiwaniu okolicy natrafiasz na oznaki codziennego życia - listy, notatki, pamiętniki. Warto je wszystkie czytać. Poza tym bez przeszukiwania okolicy nigdy nie posłuchałbyś doskonale zaaranżowanych rozmów zwykłych obywateli czy strażników. Gadają o najróżniejszych sprawach, kłócą się, flirtują i narzekają.

Rozmowy są tylko częścią genialnego dzieła, jakim jest udźwiękowienie gry THIEF 2. Tak opracowanych odgłosów i dźwięków nie było jeszcze nigdy i nigdzie. Był to zabieg niezbędny, gdyż Garreta zdradza nie tylko widok, ale też hałas, jaki robi poruszając się, skacząc i biegnąc.

Wspomniałem, że THIEF 2 korzysta z ulepszonego silnika Dark. Widać to od razu. Gra jest dużo ładniejsza niż poprzedniczka, dziarsko korzysta z różnych efektów graficznych i świetnych tekstur. Trzeba przyznać, że wiele rzeczy warto byłoby jeszcze poprawić. Nawet na 128 MB RAM gra potrafi czkać i zwalniać, szczególnie przy bardzo rozbudowanych misjach. Engine czasami nie jest w stanie przetrawić i obsłużyć takiego natłoku danych. Nadal zdarzają się sytuacje, że ciało rzucone na ziemię do pasa wchodzi w ścianę albo wystaje poza krawędź jakiegoś murku i spaść nie chce.

Mimo to zdecydowałem się wystawić wysoką ocenę - THIEF 2 jest grą, którą warto mieć, pozycją, która na nowo definiuje terminy „single player", „grywalność" i „klimat gry", w każdym z przypadków tworząc nowy, wyższej jakości standard.

Teraz znowu pozostaje czekanie, tym razem na część trzecią. Zakończy ona przygody Garreta i przyniesie ze sobą elektryzujący tryb multiplayer.

EARTHWORM JIM 3D

Kilka lat temu Dave Perry, autor megahitu MESSIAH, stworzył z kolegami zwariowaną platformówkę EARTHWORM JIM. Głównym jej bohaterem był... robal. Pomysł był na tyle szalony, że chwycił. Jim dzo przykry wypadek - spadła mu na głowę wielka krowa i biedak legł nieprzytomny. Czeka go podróż przez zakątki własnej świadomości i zbieranie porozrzucanych zielonych kuotworem - dość wspomnieć Dyskotekowe Zombie czy Psycho Wronę. A Jim oprócz wszystkich sztuczek i akrobacji znanych m.in. Larze Croft, potrafi jeszcze na przykład troszkę latać (ma na głowie śmigło), strzelać z ucho-bicza, ślizgać się itd. Czyli wydawać by się mogło, że gra będzie hitem murowanym. Ale...

No właśnie - ale. Największym mankamentem EARTHWORM JIM 3D jest system sterowania. Grę obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, ale nie wiadomo dlaczego autorzy postanowili zrezygnować z dobrego i sprawdzonego ustawienia kamery za plecami głównego bohatera. Mocno upraszczając opiszę to tak: kamera stoi w miejscu, a Jim porusza się przed nią w różne strony. I to kamera stanowi dla niego punkt odniesienia - naciśnięcie kursora w bok powoduje nie obrót bohatera wokół własnej osi, do czego przyzwyczaiły mnie inne gry, ale po prostu ruch w bok. Pomijając fakt, że strasznie trudno jest się na taki system przestawić, to jeszcze jest to kompletnie niepraktyczne. Wiele razy zdarzyło mi, że Jim stał frontem do kamery, przeciwnik do niego strzelał, więc wypadało oddać, ale ciężko było przymierzyć, gdyż cel stał "za kamerą", a to oznacza, że po prostu nie było go widać na ekranie. W grach, w których kamera ustawia się za plecami głównego bohatera, takie sytuacje praktycznie się nie zdarzają.

Uogólniając, system sterowania jest tak wredny, nieprzyjazny i frustrujący, że aż się odechciewa grać. Bo co to za przyjemność dostać parę kuksańców tylko dlatego, że nie widzi się wroga? Sytuacji nie poprawia nawet psychodeliczny podkład muzyczny, który zadowoliłby gusta tylko niewybrednych miłośników metalu.

No, cóż. Szkoda, że trójwymiarowy debiut Jima wypadł tak kiepsko. Ale przynajmniej autorzy pozostawili sobie szeroką furtkę na wprowadzenie poprawek do następnej części gry. Pozostaje tylko pytanie - czy o to właśnie chodziło

mowi udało się na długie godziny przyciągnąć do komputerów rzesze przeróżnych graczy i jasne stało się, że kolejne części

muszą powstać. EARTHWORM JIM 3D jest już trzecią grą w tej serii, a pierwszą rozgrywającą się w trójwymiarowym świecie.

Akcja toczy się w... mózgu Jima. Przydarzył mu się bowiem bar-

JIM 3D

Bamse

lek, co ma pomóc mu powrócić do (nie)normalnego świata.

Mózg Jima podzielony jest na cztery spore części, które oczywiście trzeba zwiedzić. Na drodze najsłynniejszego robala świata stanie 30 różnych przeciwników, a każdy z nich stanowi dowód, że drzwi do szpitala psychiatrycznego stoją przed autorami gry

Ocena: 4

Producent:	Interplay
Wymagania minimalne:	Pentium 166, 16MB RAM
+	Stary, dobry Jim
-	Fatalny system sterowania

www.interplay.com

nerf arena

Ocena: 7,5
Producent: Atari/Hasbro
Wymagania minimalne: P200 MMX, 32MB RAM
+ mnóstwo świetnej zabawy
- mało postaci do wyboru
www.hasbrointeractive.com

Starania panów z id Soft znów spełzły na niczym — mimo że trzeci Quake przypomina w porównaniu z pierwszym barwnego motyla, znów ktoś stworzył grę, przy której ideał FPP jest szary niczym papier toaletowy.

Ponieważ wokoło pełno jest szumu na temat brutalności gier komputerowych i przerażeni rodzice odmawiają swym pociechom zabawy w najfajniejsze (taa, widziałeś jak mu rękę odstrzeliłem?! no! super!), Hasbro postanowiło dokonać niemożliwego — połączyć ogień z wodą, czyli stworzyć pozbawioną brutalności strzelaninę. Brzmi absurdalnie, prawda? Tym większym zaskoczeniem jest fakt, że zamysł ten się powiódł.

W grze FPP musimy strzelać do innych, bo na tym właśnie te gry polegają. Twórcy NERFa postanowili więc, że co prawda będziemy strzelać, ale gumowymi strzałkami, różnymi piłkami, dyskami i innymi tego typu rzeczami wylatującymi z mniej lub bardziej śmiesznych giwer. Ustalono też, że nikt nie będzie ginął, każde trafienie osłabi jedynie wytrzymałość naszego kombinezonu, a gdy spadnie ona do zera to elegancko zniknie-my z planszy. W całej grze nie ujrzymy ani kropli krwi.

Cóż więc zostało po odjęciu tych wszystkich wydawało by się nieodzownych elementów. Otóż paradoksalnie zostało wiele i gdy przełamiemy wstępną niechęć okaże się, że NERF bardzo mocno wciąga. I co najbardziej charakterystyczne — osoby, które nigdy w życiu nie dotknęłyby Quake, rżną w NERFa jak głupie. Kluczem do sukcesu było zastąpienie wszystkich typowych dla klasycznych FPP elementów czystą, radosną zabawą.

W NERFie znalazłem to, czego zawsze brakowało mi w Quake — zabawę, bo oprócz typowego punktowania przeciwników można wziąć udział w wyścigu "kto pierwszy zaliczy wszystkie punkty kontrolne", lub poszukiwaniach "gdzie są te piłki, które trzeba wrzucić do dziury, która też jest nie wiem gdzie". Zmodyfikowano też sposób w jaki zdobywa się punkty — oprócz bonusów za zagładę wroga, można je uzyskać zbierając pakiety pozostawiane przez każdego "zniknięte-go" lub trafiając w specjalne tarcze ukryte na arenach. I tak po krótkiej chwili przestajemy zauważać, że przeciwnik znokautował nas piłką plażową, a my biegamy z jakąś gruszką plującą śmieciami. Liczy się treść, nie forma.

Mimo wszystko nie można jednak tej formy pominąć milczeniem. Więc po kolei. Silnik NERF zapożyczył od Unreala, więc wiadomo już czego się po stronie wizualnej spodziewać. Minusem są kiepskiej jakości postacie (możemy wcielić się w jedną z czterech), ich ruchy i sposób poruszania się jest mocno nienaturalny i sprawę ratuje fakt zaimplementowania im pociesznych odruchów złości okazywanych w momencie wyeliminowania. Ponad 10 (łącznie z bonusowymi) całkowicie różnych nieźle zaprojektowanych, kolorowych i rozległych aren, które kolejno będziemy zaliczać eliminując boty (bardzo celne, choć niezbyt pomysłowe). Żywa muzyka, doskonale dopasowana do kolorystyki gry jednak nie przytłaczająca i posłusznie pozostająca w tle.

Reasumując — chylę czoła przed teamem Atari/Hasbro — stworzyli oni grę, która powinna być sprzedawana pod hasłem: "NERF — twój pierwszy Quake", lub "Każdy smerfpyka w NERF", lub "Jesteś za młody na Quake? Na NERFa nigdy!", lub....

Hammer

ROLLCAGE: STAGE 2

Krooger KAŻDY SAMOCHÓD SPADA NA CZTERY KOŁA.

Nie dalej niż rok temu brać fanów arcade'owych wyścigów zachwycała się grą ROLLCAGE. Nie był to po prostu kolejny spalinowy tytuł z przepastnej sklepowej półki. Pokazane w grze pojazdy poruszające się na wielkich kołach nie miały wyróżnionego podwozia ani nadwozia. Wystarczyło, aby stały na kołach, a już mogły jechać. Wyglądało to mniej więcej tak, że te dziwne maszyny miały możliwość (po nabraniu odpowiedniej prędkości) wjechania np. na sufit jakiegoś tunelu, aby po chwili spaść na jezdnię bez utraty stabilności i pędu. Pozwalało to graczowi na maksymalne skupienie się na jeździe i swobodne wykonywanie ryzykownych i widowiskowych manewrów. Na szczęście zasadę przód-tył samochodu zachowano...

Podczas gdy w innych grach kozacka jazda kończy się zwykle na bandzie i w warsztacie, tam była wręcz wskazana.

ROLLCAGE: STAGE II wpadła mi w ręce znienacka i omal od razu nie wypadła - z wrażenia. Byłem tak zdziwiony, że przez chwilę zastanawiałem się, czy nie jest to spóźniony żart prima-aprilisowy. Zdecydowanie nie, odpalenie gry rozwiało wszelkie wątpliwości, mało tego, okazało się, że STAGE II to bardzo udany sequel. Klimat pierwszej części został całkowicie zachowany. Bezwzględne wyścigi na śmierć i życie, w których nikt nie mówi przepraszam, toczące się na specjalnych torach pełnych różnorakich bonusów, z niesamowitą muzyką EZ ROLLERS w podkładzie - to coś, na co czekają wszyscy fani tego typu gier.

Do wyboru mamy kilka trybów rozgrywki. Skupię się na CAMPAIGN MODE, w którym do wyboru mamy TOTAL RACING i CLASSIC RACING. Tryby te różnią się od siebie diametralnie. Pierwszy z nich kierowany jest do naprawdę twardych „rajderów". Polega na ostrej, bezpardonowej jeździe, w czasie której dostajemy punkty za wszelkiego rodzaju ewolucje, molestowanie przeciwników i niszczenie budynków (im większych - tym lepiej). Pierwsza lokata w wyścigu nie musi oznaczać pierwszego miejsca w klasyfikacji generalnej - liczą się brutalnie zdobyte punkciory.

Drugi tryb rozgrywki to, jak sama nazwa wskazuje, dość klasyczna odmiana ROLLCAGE'a, czyli wyścigi, w których liczy się miejsce na mecie (to już wychodzi z mody :)). Na szczęście na trasie panuje ta sama, przepełniona walką koło w koło, atmosfera.

Aby uniknąć wątpliwości i dać nam kilka dodatkowych argumentów w walce o podium, autorzy gry przygotowali całą masę bonusów porozrzucanych po trasie. Są to m.in. rakiety niszczące zarówno budynki jak i pojazdy przeciwnika, karabin maszynowy typu VULCAN, boczne lasery zamrażające koła wrogów, rakieta dla lidera wyścigu, skok w nadprzestrzeń, niesamowitej mocy bomba niszcząca wszystko dookoła pojazdu, osłony i oczywiście turbo (pędzić można grubo ponad 500 km/h!). Każdy z tych wynalazków można ulepszyć, ponownie łapiąc taki sam bonus.

Po kilkunastu godzinach grania trudno o inne zdanie - ROLLCAGE: STAGE II to naprawdę świetna gra. Nie wnosi ona może zbyt wiele nowego w stosunku do poprzedniej części, ale daje za to tą samą, a miejscami nawet większą dawkę emocji. Zapewniam każdego, kto zetknął się z poprzednią częścią, że nie zawiedzie się na STAGE II, a tym bardziej gorąco polecam ten tytuł graczom, którzy po raz pierwszy mają ochotę zasmakować perfekcyjnie wykonanych, wysokooktanowych wyścigów.

Ocena: 8

Producent:	Psygnosis
Wymagania minimalne:	Pentium II, 32 MB RAM, 200 MB HDD
+	nowa dawka super zabawy
−	niewiele nowych elementów

www.rollcage-game.com

ZA GODZINĘ GP SAN MARINO.

F1 2000

CZAS ZASYMULOWAĆ WYNIKI

Nigdy, przenigdy nie spodziewałem się, że Electronic Arts (konkretnie EA Sports) będzie w stanie stworzyć prawdziwy symulator wyścigów samochodowych. Widząc na biurku pudełko z F1 2K miałem wielkie nadzieje. Mimo kilku niedoróbek, nie zawiodłem się.

Licencja na używanie prawdziwych nazwisk kierowców i nazw zespołów jest bardzo droga, dlatego nie każda z firm produkujących gry o tematyce F1 może sobie na nią pozwolić. EA jako rynkowy potentat nie tylko mogła, ale na dodatek przełożyła ją na bardzo dobrą grę. Weterani GP2 i F1RS - czas kupić nowy produkt. Nie mogę niestety polecić tej gry fanom GPL - arcydzieło Papyrusa jest wciąż jeszcze nietykalne dla konkurencji.

Model jazdy zakodowany przez twórców nie powala na kolana, ale też nie można mu wiele zarzucić. Największym burakiem, jaki udało mi się zauważyć, jest prawie całkowity brak nadsterowności podczas zbyt mocnego dodawania gazu przy wyjściu z zakrętów. Prawdziwe bolidy przy takiej operacji wykonałyby przynajmniej kilka nerwowych ruchów ogonem lub od razu obrót o 180 stopni. Symulowane auta suną majestatycznie do przodu nie wykazując żadnych tendencji do zarzucania zadem.

Rewelacyjnie oddano wyboje i pionowe nierówności torów. Odcinek między Lesmo a Ascari na Monzie to prawdziwa dziura z podjazdem zasłaniającym horyzont, Eau Rouge w Spa pokazuje dokładnie, dlaczego właśnie to miejsce od dziesięcioleci nazywane jest „najwspanialszym zakrętem w Formule 1". Niektóre trasy, szczególnie te nowe, jak Melbourne, są proste jak stół i prawie pozbawione „dziur". Stare tory, na przykład Monaco, usiane są górkami i dolinami, wymagając od prawdziwych kierowców niesamowitej kondycji. Wy nie będziecie się musieli o to martwić, chyba, że posiadacie kierownicę z force feedbackiem.

Skoro już wspomniałem o kierownicy, wspomnę też o sterowaniu autem z klawiatury. Mówiąc w skrócie: takie podejście zabija symulację. Brak analogowego kontrolera wymusza włączenie kilku z bardzo wielu dostępnych opcji pomocy (ABS, ASR itd), a wtedy zachowanie bolidu na torze nie ma nic wspólnego z rzeczywistością. Powtórzę więc to, co mówiłem zawsze przy okazji recenzowania symulatorów: koniecznie kupcie kierownicę.

Wspomnę jeszcze o bardzo rozbudowanej opcji garażu - ustawiać da się całe mnóstwo parametrów, od przełożeń skrzyni biegów do dyferencjału, czego nie widziałem do tej pory w żadnym symulatorze współczesnych bolidów F1. Zawiłości pracy mechanika ogólnikowo przedstawia dobrze przetłumaczona instrukcja, choć i w niej znajduje się kilka błędów (można się na przykład dowiedzieć, że mechanizm różnicowy ma wpływ na wychylenie kół).

Ocena: 85

Producent:	EA
Wymagania minimalne:	Pentium 233, 64MB RAM, akcelerator 3D
+	Model jazdy, grafika
−	ASR w formule 1?

www.easportsf12000.com

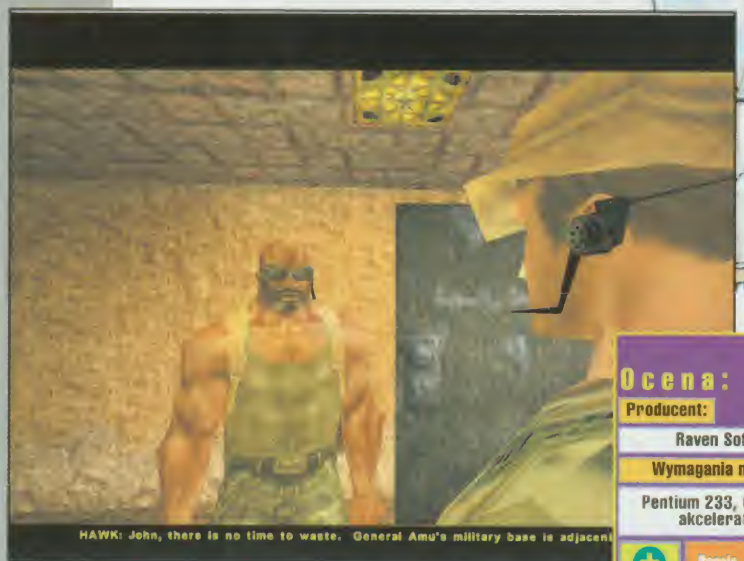
Mimo kilku niedoróbek gra się doskonale, a regulowana siła przeciwników pozwoli wam nawiązać walkę na każdym z torów. W moim symulowanym wyścigu na Imoli wygrał niestety Hakkinen. Idę włączyć telewizor i zobaczyć jak będzie naprawdę...
Go Schumi!

RooS

soldier of fortune

Trylu

Kiedy uruchamiając grę powitał mnie złowróżbny komunikat „Viewer Discretion Is Advised" (Zalecana Ostrożność Podczas Gry) wiedziałem, że coś lub ktoś będzie próbował mnie zaszokować.



Raven Software już od paru dobrych lat wykorzystuje silniki kolegi Carmacka. Na początku był to Quake, a teraz Quake 2, na którego zmodyfikowanej wersji pracuje Soldier of Fortune. Nasz żołnierzyk rodził się w bólach. Okazał się pół roku później niż zapowiadano, został pozbawiony kilku szeroko reklamowanych elementów, więc z wielkim zainteresowaniem cały świat przyglądnął się temu efpeesowi spod znaku kruka.

Nazywasz się John Mullins. Zimna stal, trzykrotna wycieczka do Wietnamu, członek grupy Phoenix, przeszkolonej do likwidowania oficerów Vietcongu — to Twoja ksywa, imię i nazwisko. Jednakże wojna się skończyła i trzeba było wymyślić inny sposób zarabiania pieniędzy. Zostałeś zatem zwerbowany przez antyterrorystyczną organizację — The Shop. Paradoksalnie to ten sklep płaci, a nie Ty, i to płaci całkiem nieźle.

Pierwsza misja nie jest bynajmniej fascynująca. Ot, jakaś zmilitaryzowana grupa opanowała podziemia Nowego Jorku i wzięła kilkunastu zakładników. Zaraz po tym jak bohatersko uratujesz kobiety i dzieci, a bandycka jucha pokryje betonowe koryta-rze okaże się, że ktoś uprowadził cztery nuklearne głowice z rosyjskiego Kazania. The Shop posiada informacje, jakoby terrorystów z NY i broń atomową łączyła jedna i ta sama osoba. Dalej jest jeszcze ciekawiej i ujawnia się wreszcie zręcznie zaprojektowany scenariusz. Wodzi on nas za nos po całym świecie: Sudan, Tokio, Irak, Niemcy. Fabuła odkrywa się przed nami powoli, co raz to zmienia bieg i bezwzględnie wciąga... Kilkakrotnie zdarzyło mi się dążyć do jak najszybszego przejścia misji, żeby tylko zobaczyć co tym razem się pogmatwało.

Misji jest dziesięć — obszernych i złożonych zazwyczaj z trzech, czterech podrozdziałów. Lokacje są klimatyczne, piękne i naturalnie naturalne. Gdy stanąłem pośrodku Syberii, otoczony śniegiem i obłoczkami pary wydobywającej się z ust żołnierzy poczułem się jakby w pokoju było minus 40 stopni. Kosowo, które będziemy mieli nielichą przyjemność zwiedzać pełne jest tablic ostrzegających przed snajperami, a przez ulicę przebiegają schyleni przechodnie. Przemierzając gzyms na którymś-kolei piętrze biurowca w Tokio czułem się jak Bruce Willis w Szklanej Pułapce. Z kolei chłodnie pełne wiszących, mięsnych tusz dosłownie mrożą krew w żyłach. Szczególnie wtedy, gdy zaglądnie-

my pod podłogę i zobaczymy ociekające krwią ściany. Bez wątpienia SoF klimatem dorównuje Thief'owi i System Shock.

Twórcy leveli upodobali sobie czołganie, a co za tym idzie w grze pełno jest wszelakich rur i kanałów wentylacyjnych, przez które przyjdzie nam się przeciskać. Co ciekawe nie ma w niej bezsensowne-

Ocena: 8

Producent:
Raven Software

Wymagania minimalne:
Pentium 233, 64MB RAM, akcelerator 3D

\+ Brawie, animacje, krew

\- schematyczność

www.solider-of-fortune.com

go błądzenia po korytarzach. Przez krainę wojskowości podróżuje się szybko i prawie bezboleśnie. Szkoda tylko, że większość misji polega na obejściu całej mapy i kilkukrotnym wciśnięciem przycisku/zakręceniu zaworu, co z kolei spowoduje otwarcie/zniszczenie drzwi. Zagadki mimo iż niezbyt trudne, są inteligentne. Powiedzmy, ze mamy uruchomić zastępcze generatory prądu w budynku. Gdzie one się znajdują? Wiadomo, że w piwnicach...

Zadania możemy wykonywać na dwa sposoby: albo wykończyć wszystkich ze śpiewem na ustach, albo po cichutku podrzynać gardła przeciwnikom. Obie alternatywy są tak samo interesujące, z czego ta druga bardziej przypomina wymienianego już Thiefa niż klasyczną rąbankę. Po kilku godzinach ciągłego czajenia się i wyglądania zza rogu, nabrałem nagle ochoty na wykonanie kilkudziesięciu ołowianych sitek. Szybko zostałem nawrócony. Wart uwagi jest specjalny wskaźnik głośności naszych ruchów. Urządzając sobie strzelnicę, co sygnalizuje czerwona kontrolka, możecie być pewni, że za chwile nawiedzi was paru przebrzydłych egzekutorów.

Celem chłopaków z Raven było chyba zmiksowanie Rainbow Six i Q2. Trzeba przyznać, że prawie im się to udało. Przed każdą misją musimy się należycie wyekwipować. Pistolety, obowiązkowy shotgun, SMG, Bulldog T-31, rakietnica, M75, miotacz ognia i coś w stylu kwakowej spawarki, granaty oraz plastik to podstawa naszego uzbrojenia. Jeśli masz zestrzelić krążący w powietrzu śmigłowiec to nie ma lepszej drogi ku temu niż tylko zgrabnie zdjąć pilota z karabinku snajperskiego. Humu mamy szansę podziwiać realistyczne eksplozje i precyzyjnie odstrzeliwać wrogom należne im części ciała. Postacie, których spotkamy kilkadziesiąt rodzajów, podobnie jak bronie, są znakomicie animowane. Chwytają się za zranione gardła

la z nóg. Do tego rosyjscy żołnierze mówiący po rosyjsku, świst wiatru, krzyki mordowanych ludzi, odległe głuche strzały. To wszystko niesamowicie potęguje wrażenia.

Tatuś Quake 2 nie mógł nie przenieść w genach trybu multiplayer. W SoF istnieje jego kilka odku może mniej, ale za to jaka satysfakcja! Nieodzowna jest także apteczka, pozwalająca przeżyć ciężkie chwile.

Nieco przestarzały silnik id został wzbogacony systemem GHOUL, który znacznie rozszerza możliwości graficznie i realistyczne gry. To właśnie dzięki niemu mamy szansę podziwiać realistyczne eksplozje i precyzyjnie odstrzeliwać wrogom należne im części ciała. Postacie, których spotkamy kilkadziesiąt rodzajów, podobnie jak bronie, są znakomicie animowane. Chwytają się za zranione gardła i przyrodzenia. Nie raz zdarzyło mi się widzieć potylicę roztrzaskaną snajperską kulą. GHOUL zadbał również o inteligencję wrogów. Ci bynajmniej nie stoją w miejscu jak strachy na wróble tylko skaczą, turlają się, a czasami nawet poddają lub uciekają. Z gry usunięto zapowiadane wcześniej prowadzenie pojazdów, ale mimo to pełno jest w niej poruszających się obiektów jak np. metro czy pędzący przez równinę pociąg.

Wisienką na szczycie tego tortu jest bez wątpienia muzyka. Jej majestat, wyniosłość, dynamiczne dostosowywanie się do warunków na placu boju wprost zwamian m.in. klasyczny deathmatch rozgrywany na ośmiu standardowych mapach i Capture The Flag, w którym masakrować się może sześć drużyn po sześciu graczy. Czy DM przebije się mając za konkurentów Q3A i UT? Wątpię. W tym świetle o wiele lepiej wypada CTF, którego realizm ma szansę przyciągnąć nieco więcej publiki.

Mimo kilku niedoróbek (dlaczego czołg eksploduje po krótkiej serii z kaemu?) Soldier of Fortune jest grą dobrą, wręcz bardzo dobrą. Główną jego wadą jest to, że pracuje na trzyletnim już motorze Q2, lub jak kto woli nie pracuje na motorze Q3A. Gdyby tylko ravenowcom udało się uniknąć paru naprawdę niewielkich błędów gra dostałaby ocenę 9, a tak jest tylko 8.

SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

JUHA KTO? RooS

TOURING CAR CHAMPIONSHIP to wyścigi aut najpopularniejszych marek ze swymi cywilnymi odpowiednikami, mającymi jednak wspólny tylko kształt karoserii, a i to nie do końca (głębiej wycięte nadkola mieszczące dwudziestocalowe felgi, spojlery). Pojemność silników ograniczona jest do 2000 cm sześc., a moc oscyluje koło 300 KM. Z bolidów wymontowano dokładnie wszystkie zbędne elementy (w rodzaju tylnej kanapy), więc dzięki małej masie są na torze naprawdę szybkie.

Ocena 7.5

Producent: Groiler

Wymagania minimalne: Pentium 200, 32MB RAM

\+ całkiem niezła fizyka aut

− mało torów, idealyczne wozy

www.stccspel.com

Pierwszy, bardzo krótki test prowadzenia auta bardzo zaostrzył mój apetyt na grę. Nie udawało mi się przejechać ani jednego okrążenia bez wypadnięcia z toru, auta reagowały dość wiarygodnie na deptanie hamulca na zakrętach itd. Po podłączeniu kierownicy okazało się, że nie wszystko w STCC jest doskonałe. Niektóre byki zauważalne są natychmiast, na przykład zamiana opcji „długiej" skrzyni z „krótką" lub automatyczny powrót aut na trasę po wypadku w trybie jazdy wstecz (reverse), ale... odwróconych w nie tym co trzeba kierunku. Inne niedoróbki nie są oczywiste, np. jazda na oponach miękkich niezależnie od wybranych ustawień. Na szczęście udostępniony jakiś czas temu patch (są ich już trzy) załatwia zdecydowaną większość problemów.

Niestety, STCC nie jest propozycją bardzo urozmaiconą. Tylko sześć, za to wymodelowanych na wzór oryginalnych, torów wyścigowych to zbyt mało, aby przyciągnąć uwagę mniej zawziętych na symulatory graczy. Dziesięć ślicznie odwzorowanych aut byłoby liczbą zupełnie wystarczającą gdyby nie fakt, że sześciocylindrowa V-ka Forda od rzędowej czwórki Hondy różni się głównie... dźwiękiem silnika. Różnic w zachowaniu na torze trzeba się dopatrywać na siłę, ale kto wie - może tak właśnie wygląda to w rzeczywistości? Skoro już o rzeczywistości mowa - ogólne, bardzo dobre wrażenia z jazdy psują małe buraczki w stylu zarzucania tyłem podczas wychodzenia z zakrętów z wdepniętym gazem. Przecież te auta mają przedni napęd!!!

Opcja garażu jest tak uboga, że nie ma nawet sensu szerzej o niej wspominać. Najważniejszą zmianą tu dokonywaną jest wybór automatycznej lub ręcznej skrzyni oraz długości przełożeń (pamiętajcie - przed patchem odwrotnie, niż jest napisane!). Usztywnienie zawieszenia spowoduje „kłopoty z tyłkiem" w zbyt szybko pokonywanych zakrętach oraz podczas ostrego hamowania - uważajcie na swoje warte setki tysięcy dolarów cacka.

STCC to mimo wszystko bardzo dobra gra, szczególnie w wersji 1.31 lub nowszej (patch). Nie jest szczytem graficznej finezji i łatwości obsługi jak NFS: PORSCHE 2000, ani poziomu symulacji jak GPL, jednak mimo wszystko dostarcza wielu godzin dobrej zabawy. Jeżeli na dodatek macie pod ręką LAN lub połączenie internetowe (wystarczy jedna płyta!), to doskonale dopracowany tryb multiplayer nie pozwoli wam oderwać się od ekranu zanim nie zdublujecie kumpli z osiedla co najmniej dwukrotnie. I o to chodzi!

RACE RESULTS

1	RooS	Peugot 406	06:14:97 - 00:00:00	18
2	Tommy Rustad	Nissan Primera	06:24:06 +00:09:09	2
3	Jens Edman	Volvo S40	06:24:07 +00:09:10	1
4	Jenne Nilsson	Volvo S40	06:28:15 +00:13:18	5
5	Fredrik Ekblom	BMW 320i	06:28:98 +00:13:91	3
6	Carl Rosenblad	Nissan Primera	06:29:32 +00:14:35	4
7	Peggen Andersson	BMW 320i	06:33:49 +00:18:52	6
8	Mattias Ekström	Audi A4	06:33:70 +00:18:73	9
9	Hubert Bergh	Honda Accord	06:34:25 +00:19:28	8
10	Thomas Engström	Chrysler Stratos	06:34:47 +00:19:50	7
11	Thomas Johansson	Ford Mondeo	06:41:23 +00:26:26	10
12	Jan Brunstedt	Opel Vectra	06:41:79 +00:26:82	13
13	Tommy Kristofersson	Audi A4	06:41:92 +00:26:95	12
14	Thomas Schie	Alfa Romeo 156	06:44:21 +00:29:24	11
15	Nettan Lindgren	Peugot 406	06:44:48 +00:29:51	15
16	Stefan Lindberg	Honda Accord	06:46:48 +00:31:51	14

SLAMTILT RESURRECTION

CO JESZCZE NOWEGO MOŻNA WYMYŚLIĆ W GRZE WE FLIPERY? WYDAJE SIĘ, ŻE NIC. NIEKTÓRZY JEDNAK PRÓBUJĄ

SLAMTILT, dostarczony na dwóch kompaktach, oferuje nam tylko dwa, na szczęście całkiem nieźle rozbudowane stoły — wiejący nieco nudą THE PIRATE i arcyciekawy, pełen grozy NIGHT OF THE DEMON. Stoły, jak przystało na specjalistów z 21st Century, zbudowane są bardzo ciekawie, a niesamowite labirynty, po których toczy się kula, robią ogromne wrażenie. Pełno tu zjazdów, podjazdów, ramp i grzybków. Dobra robota. Dodatkowo, dzięki wydawcy gry, możemy cieszyć się zlokalizowaną wersją SLAMTILT.

Wyświetlacz LCD w SLAMTILT służy nie tylko do pokazywania punktów i komunikatów, ale również do prezentowania małych gierek, które uruchamiamy kierując odpowiednio bilą po stole. Najczęściej trzeba wjechać na rampę lub wpaść w jakąś dziurę. Gry są z reguły logiczne, ale czasami może zdarzyć się, że trzeba będzie pograć np. w starą piracką grę z nożem i ręką położoną na stole w rolach głównych.

Największą atrakcją stołu THE PIRATE jest armata ROYAL NAVY. Po uruchomieniu wystrzeliwuje ona bile, których w jednym momencie może być na stole nawet siedem! Zabawa jest przednia, a komentarze osób postronnych zwalają z nóg, gdy staramy się nie stracić ani jednej z kul desperacko waląc w klawisze. Opanowanie tak dużej ich liczby nie jest łatwe. Gdy nam się to udaje, w zamian dostajemy ciągle rosnący wynik końcowy — bo w końcu co siedem kul, to nie jedna. Stół ma niestety jedną wadę, która zniechęca do zabawy — muzyka. Zapętlający się kawałek muzyczny starający się naśladować melodie pirackie raczej nie pomaga, a drażni. Polecam co najmniej jego wyciszenie.

NIGHT OF THE DEMON jest jednym z lepszych stołów, jakie do tej pory widziałem. Tak naprawdę SLAMTILT mógłby składać się tylko z niego, a gra wiele by nie straciła. Masa ciekawych atrakcji, wartka akcja, klimatyczne odgłosy i muzyka sprawiają, że w NIGHT OF THE DEMON gra się z prawdziwą przyjemnością. Największą jego atrakcją jest gra FIND THE BRAIN, w którą pogrywamy na wyświetlaczu LCD. To zabawa w stylu "ręka szybsza od oka", polegająca na odkryciu, w której czaszce ukryty jest mózg. Jedna z pięciu czaszek pokazuje, że jest posiadaczką mózgu, po czym wszystkie tasują się i gracz staje przed wyborem. Za przejście wszystkich etapów dostać można sporo punktów. Warto więc być spostrzegawczym.

Tym, co najbardziej wciągnęło mnie w SLAMTILT, jest niewyobrażalna liczba opcji konfiguracyjnych. Tutaj można ustawić naprawdę wszystko — począwszy od kąta nachylenia stołu i kąta, pod jakim będziemy go widzieli, przez elastyczność plastiku, a skończywszy na możliwości ustawienia dowolnej liczby punktów za każdy punktowany element stołu. Można ustawić długość fliperów, liczbę piłek, siłę uderzenia w stół (TILT) i wiele, naprawdę wiele innych opcji.

SLAMTILT jest naprawdę konkretną grą. Mimo że dla mnie fliperem wszechczasów nadal jest BALLS OF STEEL, to biorąc pod uwagę fakt, że na rynku nie ma teraz zbyt wielu tego typu produkcji, SLAMTILT jest godny polecenia każdemu miłośnikowi stalowych balls.

Krooger

Ocena: 7

Producent: 21st Century Entertainment Inc.

Wymagania minimalne: P166, 32MB RAM, 100 MB HDD

\+ możliwości konfiguracyjne stołów

\- miejscami wieje nudą

www.slamtiltresurrection.com

Sługusy wstrętnego Barona Dante jakimiś magicznymi sztuczkami wskrzesiły swego władcę i ten znów zaczął nękać spokojny lud Gobbów. Tym razem głównym zadaniem Croca nie jest jednak walka z baronem i armią jego żołnierzy — Dantinich (to załatwi "przy okazji") — ale odszukanie rodziców. Jak pamiętamy, nasz krokodylek znalazł się wśród Gobbo przypadkiem, właściwie nie wiadomo skąd. Okazał się też ich zbawcą — uwolnił wszystkich Gobbów właśnie z rąk barona. Ale pomimo hołdów, jakie składał mu po tych wydarzeniach wdzięczny ludek, czuł się jakoś obco wśród nowych przyjaciół. I nagle zabłysnął promyk nadziei — morze wyrzuciło na plażę butelkę, w której Croc znalazł kawałek kartki, na której odciśnięta była krokodyla stopa. To mogli być tylko jego rodzice. Bez chwili namysłu postanowił wyruszyć w daleką i niebezpieczną podróż.

Droga wiedzie przez 40 poziomów, podzielonych na cztery wioski. Cele, które należy osiągnąć w każdym z etapów, są nieco bardziej zróżnicowane niż w CROC 1. Teraz przyjdzie nam zbierać jakieś skarby, ganiać kogoś i brać udział w wyścigach, a nie tylko uwalniać Gobbów. System dochodzenia do bonusowych plansz jest identyczny — trzeba zebrać wszystkie pięć kolorowych kryształów specjalnych, aby wejść do ukrytych komnat. Odkrycie wszystkich zakamarków powoduje, że otworem stanie nawet cała piąta wioska.

Co zatem nowego wprowadzono w CROC 2? Jest kilka nowych ruchów do dyspozycji Croca (np. potrójny wyskok, skakanie po lianach), siedmiu "bossów", kilka pojazdów (np. motorówka, wózek w kopalni) i przede wszystkim Swat Meet Pete — sklepikarz, u którego można nabywać różne przedmioty przydatne do ukończenia danego poziomu: trampoliny, teleportery czy serduszka, poprawiające stan zdrowia Croca.

Do sterowania wprowadzono dwie nowinki. Przede wszystkim Croc może reagować na dwa sposoby na naciskanie klawiszy sterujących: w pierwszym krok w bok łączy z posuwaniem się do przodu, a w drugim tego kroku wprzód nie robi. Może brzmi to trochę mętnie, ale po uruchomieniu gry natychmiast zrozumiecie, o co chodzi. Nawiasem mówiąc pierwszy z wymienionych trybów to kompletna pomyłka i radzę od razu na początku grania go przełączyć na drugi. Kolejna nowinka to system OmniPlay, czyli możliwość kontrolowania ruchów Croca przez dwóch graczy na raz — np. jeden odpowiada za bieganie i skakanie, a drugi za walkę. I znowu bzdura. Moim zdaniem za sam pomysł wprowadzenia takiego usprawnienia powinny obrazić się nawet pięcioletnie dzieci.

Ogólnie rzecz biorąc, jest to ta sama, bardzo dobra i wciągająca gra. Czterdzieści nowych poziomów nie tylko zaspokoi apetyty najmłodszych graczy, ale również zapewni masę rozrywki tym nieco starszym. Może nie wszystkie zmiany, które autorzy wprowadzili w stosunku do pierwszej części, zasługują na pochwałę, ale na szczęście te zbędne można wyłączyć. CROC 2 to bezsprzecznie jedna z najlepszych platformówek, jakie się kiedykolwiek ukazały.

Ocena: 8

Producent: Fox Interactive

Wymagania minimalne: P 233, 32 MB RAM

\+ croc "himself"

− innowacje są trochę "naciągnięte"

www.croc2.com

CROC 2

JEŚLI NIE CHCESZ MOJEJ ZGUBY...

Yash

THEOCRACY

POŁĄCZENIE CIVILIZATION I SUPER BLONDYNKI — GRAFIKA Z PIERWSZEGO, STRATEGIA Z DRUGIEGO

Do grona programistów, intensywnie kombinujących na temat „co by tu zmienić w RTS'ach" dołączyli właśnie panowie z firmy „Philos Labs", popełniając grę THEOCRACY.

Akcja toczy się w części Ameryki Południowej, podzielonej na nieregularne obszary, na których rozgrywane są poszczególne misje. Kazdy z terenów jest niezależną mapą, na której zakładamy osadę mającą szansę stać się z czasem nawet wielkim miastem. Podbijając tereny, uzyskujemy możliwość budowania nowych budynków i jednostek.

Wydawanie poleceń na poziomie poszczególnych prowincji przebiega tak naprawdę przy wstrzymanym

czasie. Dopiero gdy wydamy wszystkie polecenia i zwolnimy przycisk pauzy, czas zaczyna biec, a komputer wprowadza w życie nasze wszystkie zarządzenia.

Podstawową siłę roboczą naszego imperium stanowią niewolnicy. Można ich wykorzystać do wszelkiego rodzaju prac fizycznych, wyszkolić na wydajniejszych robotników czy wysłać na front. Wszelkiego typu jednostki i towary można przesyłać pomiędzy poszczególnymi prowincjami, zaspokajając lokalne zapotrzebowanie. Cała gospodarka polega więc w praktyce na wydaniu szeregu poleceń uczniom i robotnikom, zebraniu do kupy wojaków i uruchomieniu upływu czasu. Czas popłynie, po-

lecenia się wykonają, my w końcu uruchomimy pauzę i od nowa będziemy przeskakiwać pomiędzy prowincjami, wydając polecenia. Niestety nie jest to ani łatwe, ani przyjemne. Przy grafice spełniającej średnie wymagania stawiane... 10 lat temu Amigom, przy jednej z gorszych i nieporęcznych „międzymord" (chodzi o interfejs...), jakie widziałem w ostatnich czasach, przy bardzo nieporęcznym systemie przekazywania dóbr pomiędzy podbitymi terenami, praca nad rozwojem imperium w TEOKRACJI jest po prostu ciężką i nudną... pracą, zajmującą 99 proc. trwania gry.

Pozostały procent walczymy, lecz tu też nie spodziewajcie się cudów. Mimo iż tutorial zapewnia, że wojsko lepiej walczy w szyku, że trzeba zwracać uwagę na magiczne przedmioty oraz doświadczenie jednostek, w praktyce okazuje się, że najłatwiej „zboxować" całe wojsko i puścić na wroga, zachowując toporną prawidłowość — strzelający z tyłu, walczący wręcz z przodu...

Przy farcie uda nam się stoczyć bitwę na wybranym przez nas, wygodnym do operowania terenie, co powinno w całości zaspokoić nasze apetyty strategiczne; więcej pożywienia dla nich nie ma i nie będzie.

Jeśli do tego wszystkiego dodamy niezrównoważenie gospodarcze świata (braki w kamieniu i złocie uniemożliwią nam zbudowanie wielu bardzo potrzebnych budynków i elitarnych jednostek) oraz absolutnie prymitywną dyplomację, i spojrzymy na TEOKRACJĘ z dystansu, zobaczymy, że prawie na każdym froncie ponosi klęskę.

Dlaczego na prawie każdym? Od całkowitej porażki ratuje ją bardzo ciekawy temat i przeplatająca kampanię historia ludu Azteków, oraz dość wysoki poziom trudności rozgrywki, uzyskany dzięki dobrze myślącym „sztucznym inteligentom".

W szefa Azteków możecie ewentualnie pobawić się, ale tylko wtedy, gdy nie macie już naprawdę nic innego do roboty.

Ocena: 4

Producent: Philos Labs

Wymagania minimalne: P200, 32MB RAM

risk 2

Ryzyko - gra bez ryzyka.

Hammer

Czy możliwe jest żeby gra, której tytuł składa się właściwie wyłącznie ze słowa „ryzyko" nie wiązała się z żadnym ryzykiem? Tak, jeśli myślimy o ryzyku związanym z niepewnością czy towar, na który właśnie wydaliśmy pieniądze będzie nas w stanie zadowolić.

„Risk", czyli po naszemu „Ryzyko", to doskonała planszówka wymyślona blisko pół wieku temu. Cel gry jest prosty - zdobyć świat, przetoczyć własną armię po karkach przeciwników, ścierając ich ze wszystkich 42 terytoriów, na które podzielono mapę świata. Proste zasady, atrakcyjna rozgrywka, konieczność planowania strategii i właśnie ów element ryzyka sprawiły, że gra nadal święci triumfy na całym świecie. Wersja papierowa ma jednak jedną, jedyną wadę - nie da się zagrać samemu.

„RISK 2" sygnowany logiem Microprose tej wady już nie posiada. Szczerze powiedziawszy ta gra niemal wcale nie posiada wad, poza brakiem możliwości zmiany rozdzielczości i takowym brakiem (jak na razie) wersji polskiej. Jest to niesamowicie wierna, odpowiednio wyważona i rozbudowana, wręcz doskonała, konwersja typu plansza - monitor. Teraz nic już nie stoi na przeszkodzie, aby rozegrać partyjkę Riska we dwójkę, lub nawet w ósemkę i to zarówno z komputerem jak i z kumplami za wielką wodą (MSN Gaming Zone), za ścianą (LAN), czy za plecami (tryb „Gorące Krzesło" - siadamy przed kompem po kolei i wydajemy polecenia). Gra z komputerem jest zaś o tyle ciekawa, że do wyboru mamy 16 generałów (np. Bonaparte, Wellington), z których każdy preferuje inną strategię działania.

Autorzy RISK 2 postanowili wykazać się inwencją i do tradycyjnego turowego trybu dołączyli znacznie atrakcyjniejszy i szybszy tryb „turowy jednoczesny", gdzie rozgrywka nadal podzielona jest na tury, ale polecenia wszyscy gracze wydają jednocześnie, a nie po kolei. Tutaj łatwo było przesadzić i zamienić nieskomplikowaną grę w coś wydumanego, jednak końcowy efekt jest rewelacyjny. Sugerowałbym nawet zmianę tytułu na „2x Risk".

Myliłby się jednak ten, kto sądzi, że na monitorze cały czas spoglądać będziemy na mapę świata, choć taka możliwość też istnieje. Przed każdą bitwą kamera wykona ładny najazd na sporne terytorium, gdzie zobaczymy nasze armie w strojach z epoki Napoleona, wymieniające strzały z każdym kolejnym rzutem elektronicznymi kośćmi. Jeszcze nigdy wojna nie była tak piękna i bezkrwawa.

RISK 2 to konwersja przygotowana z wielkim smakiem i wyczuciem - nadmiar elektronicznych dodatków nie przysłania najważniejszego. Dodatki są tylko dodatkami, grafikę, choć piękną, można wyłączyć, skupiając się na szybkiej rozgrywce, a rewelacyjne tło muzyczne jest właśnie ... tłem.

A najważniejsza jest oczywiście przyjemność obcowania z czystym Ryzykiem.

Ocena: 8

Producent: Microprose

Wymagania minimalne: P166, 32 MB RAM, karta i monitor pracujące w rozdzielczości 800x600

\+ zachowany klimat oryginału

− brak opcji wycofania ataku w trybie „same time"

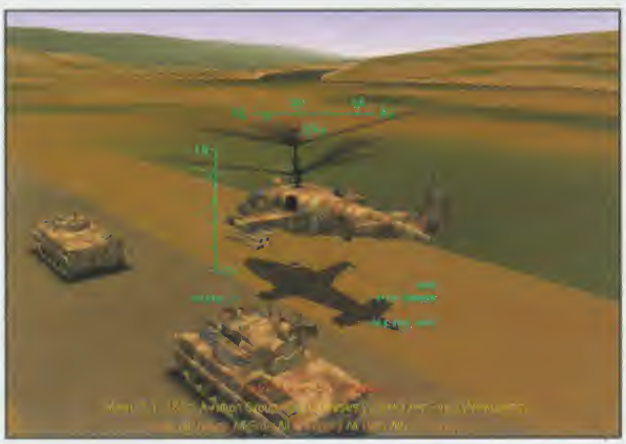
www.hasbrointeractive.com

ENEMY ENGAGED:

RAH-66 Comanche versus KA-52 Hokum

LEJ GADA, INDIANINIE!

Programiści z oksfordzkiej firmy Razorworks zamienili na kod zerojedynkowy dwa helikoptery najwyższej światowej klasy. Tak samo było w grze APACHE — HAVOC. W przypadku gdy posiadasz obydwie gry, w ENEMY ENGAGED dostępne stają się śmigłowce i scenerie z A-H.



Ka-52 (alias HOKUM lub ALIGATOR) jest dwa razy cięższy, sporo większy i mocniejszy od jankeskiego oponenta. Przenosi większą ilość uzbrojenia, ma katapultowane fotele pilotów i dwukrotnie większą prędkość wznoszenia. RAH-66 z kolei, dzięki specjalnej konstrukcji kadłuba i chowanym do jego wnętrza wystającym elementom (podwozie, uchwyty na uzbrojenie itp.) jest (gdy latasz się umiejętnie) praktycznie niewidzialny dla radaru. Wedle specyfikacji technicznej producenta, jego radarowy wizerunek to około 1:600 wskazania, jakie daje nieduża rakieta powietrze-ziemia. RAH-66 jest ponadto nowocześniejszy, szybszy, ma lepszą elektronikę pokładową i dwukrotnie większy zasięg.

Wybór świetny. W ENEMY ENGAGED wsparto go dodatkowo rzetelnym modelem lotu. Dwa poziomy trudności i wiele opcji konfiguracyjnych sprawiają, że gra szybko może stać się symulatorem lekkim, nietrudnym do opanowania i raczej strzelankowym. Przy wyłączonych ułatwieniach EE staje się symulacją wiele wierniejszą, uczciwie oddającą siły fizyczne wpływające na poruszający się w powietrzu śmigłowiec (jest i „ground effect", a nawet „vortex ring"). Bardzo realistycznie w tym przypadku oddano zachowanie się maszyn i skuteczność broni. EE jest więc grą uniwersalną i mającą słuszne ambicje zadowolić gusta od tych powszechnych, po najbardziej wymagające.

Tym jednak, co mnie znokautowało, jest sposób skonstruowania kampanii. Nie jest to nudny zestaw misji — na naszych oczach toczy się autentyczna wojna. Co więcej, możemy wziąć w niej udział w niemal dowolnej chwili i miejscu. Mapa główna, briefingowa, przedstawia kilkaset ikonek, a każda z nich oznacza jakiś samolot, helikopter, czołg, okręt itp. Ikonki te poruszają się, obrazując działania wojenne. Widzisz — oddział czołgów zaatakowały śmigłowce. „Wskakujesz" do maszyny i lecisz tam, po drodze będąc świadkiem niebotycznego pojedynku Migów-29 z F-18 i ostrzału artyleryjskiego lotniska. Na miejscu rzeczywiście toczy się walka, a czołgi osłaniane są przez piechotę z ręcznymi wyrzutniami rakiet ziemia-powietrze. Każda z trzech kampanii jest nieustającą, trwającą bez przerwy wojną setek (czasem tysięcy) jednostek bojowych, a ty jesteś tylko jedną z nich.

Co więcej, masz podgląd „na żywo" każdej z nich! Zależnie od tego, jak układa się sytuacja na froncie, dostajesz konkretne misje (osłona, zwiad, atak, patrol). Możesz przyjąć tą, na którą masz ochotę albo poczekać na następne, obserwując rozwój akcji.

EE jest dla mnie zaskoczeniem. Nie spodziewałem się po tym tytule wiele dobrego, a okazało się, że jest w nim więcej, niż można wymagać od rzetelnego symulatora.

Ocena: 8

Producent:
Razworks/Empire Interactive

Wymagania minimalne:
P266I, 64MB RAM, akcelerator 3D z 4MB RAM, 300MB HDD

\+ aż dwa doskonałe helikoptery

\- nieco uproszczony model lotu

www.empireflight.com

KA-52 TEAM ALLIGATOR

Zainteresowanie nową konstrukcją Kamova było (i jest) uzasadnione. To świetna maszyna, charakteryzująca się bardzo dobrymi osiągami, wytrzymałością czołgu, a na dodatek pomyślana jako helikopter szturmowo-dowódczy. Nic dziwnego, że zdecydowali się sięgnąć po nią także autorzy gier. W 1995 mieliśmy okazję pobawić się grą KA-50 TEAM HOKUM - symulatorem bezpośredniego przodka Ka-52.

Wspomniana gra ma z TEAM ALLIGATOR sporo wspólnego. Chociażby to, że w czasie przedstawionych w grze dwóch kampanii (Tadżykistan i Białoruś) naszym zadaniem jest nie tylko przeżyć i narobić jak największych szkód, ale musimy także pokierować podległym nam oddziałem. Kampanie same w sobie rewelacyjne nie są, ale element dowódczo-organizacyjny potrafi się podobać. Ustalamy skład ekipy do danej misji, uzbrojenie, a w czasie lotu do dyspozycji mamy rozbudowany system komend, pozwalający nam dowolnie kierować działaniami naszego oddziału. Skrzydłowi walczą nieźle, wrogowie także, więc mała bitwa na kilkanaście helikopterów, czołgi i wyrzutnie SAM potrafi przyspieszyć akcję serca.

Jeszcze jednym atutem TEAM ALLIGATOR jest oprawa wizualna. Gra wygląda naprawdę ładnie, modele też są niczego sobie. Ciekawie prezentuje się animowany, siedzący obok nas drugi pilot (właściwie - celowniczy), szkoda tylko, że nie możemy wskoczyć w jego skórę. Pozostaje nam rola pilota głównego.

Do plusów zaliczyć można jeszcze ciekawe, dobrze objaśnione misje treningowe oraz niezły dźwięk - sympatyczny jest charakterystyczny, rosyjski sposób wymowy angielskich słów prezentowany przez co-pilota, trenera i skrzydłowych. Doskonałe jest też intro i filmy pojawiające się czasem w czasie kampanii.

Lista wad jest niestety dłuższa. Prócz dwóch kampanii otrzymujemy zestaw kilkunastu samodzielnych misji i żadnego edytora - gdy przelecimy wszystko, pozostanie odłożyć grę na półkę. Opcja INSTANT ACTION także nie jest specjalnie rozbudowana - jeden klik myszką i już walczymy.

Niezrozumiała jest niemożność skonfigurowania klawiszy i joysticka. Ustawienia "fabryczne" obsługują tylko dwa przyciski fire w joy'u. Drażni to tym bardziej, że spora część funkcji jest pod innymi klawiszami, niż ustala to symulatorowy standard.

Widok 3D z kabiny jest praktycznie bezużyteczny w walce. Z kokpitu bić się po prostu nie da, HUD za mały, a na wyświetlaczach MFD niewiele widać.

Czymś kuriozalnym jest też model lotu naszego Ka-52. Autorzy gry zawczasu zapowiedzieli, że nie będzie to hiper-realistyczny symulator, a coś, co określili jako "action sim". Rzeczywiście, jest to bardziej "action", niż "sim", to coś, czym mamy okazję sterować, rzadko przypomina swym zachowaniem nowoczesny śmigłowiec bojowy. I niewielką pociechą są tu zaawansowane opcje konfiguracji realizmu gry - coś tam zmieniają, ale żeby robiły to w kierunku realizmu - nie można powiedzieć.

Możliwe, że KA-52 TEAM ALLIGATOR ma po prostu pecha. Gra ukazała się równocześnie z dużo lepszą ENEMY ENGAGED, a chwilę przed premierą GUNSHIP! W porównaniu z konkurencją najnowszy produkt Simis rozczarowuje.

Ocena: 5

Producent: Sims

Wymagania minimalne: Pentium III, 64MB RAM, akcelerator 3D

podane na cybertalerzyku Reset CD

OR

SEE YOU LATER...

Yanoos

D.O.S.

D.O.S.
niepowtarzalny,
unikalny,
po prostu
jedyny
w swoim
rodzaju.

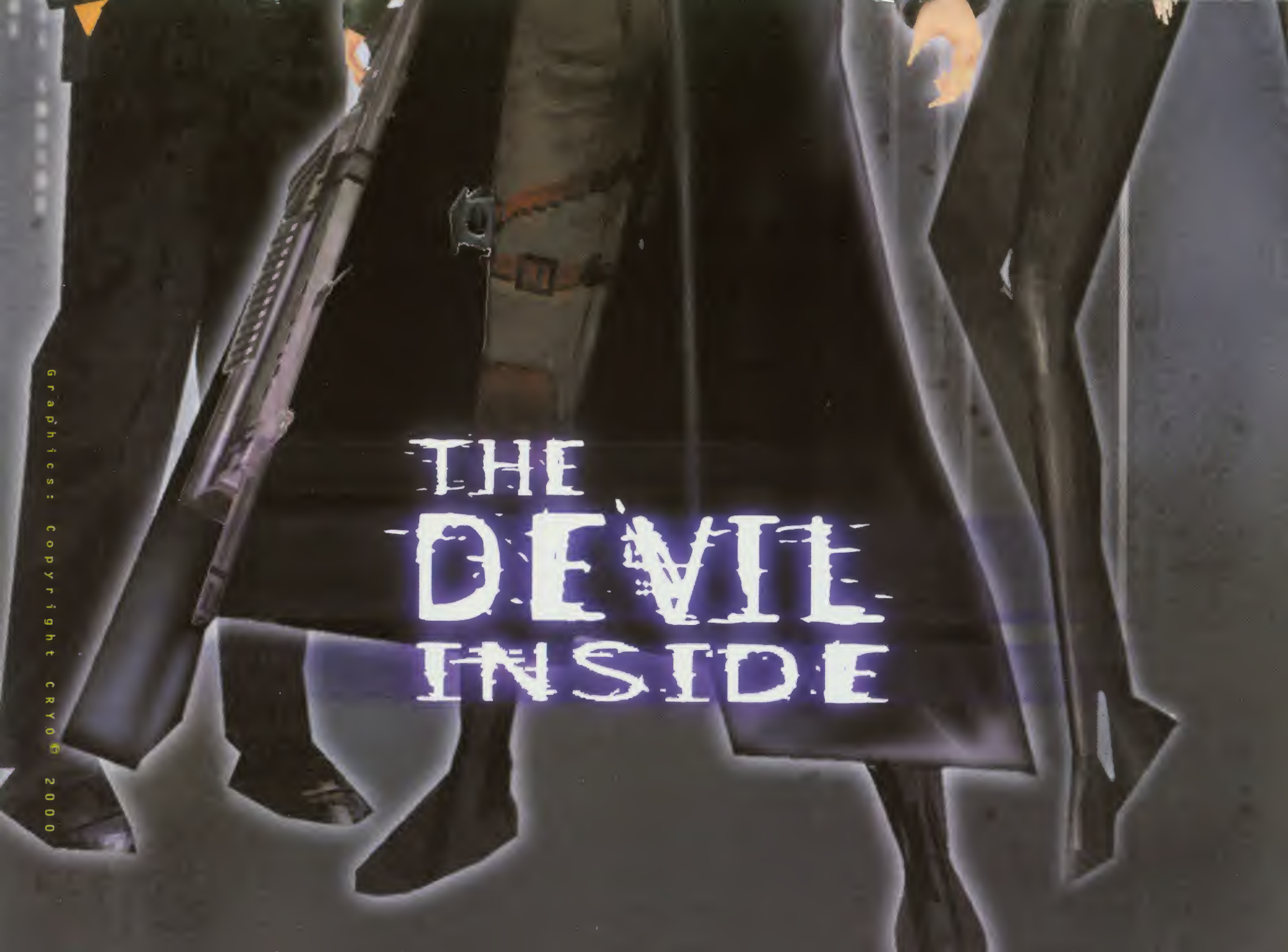
Chciałbyś być jego częścią?

D.O.S. - niepowtarzalny, unikalny, po prostu jedyny w swoim rodzaju.

D.O.S.

Sprawdź co się kryje w środku RESET CD

J-T RIPPER
DAVE COOPER
DEVA
DEVIL INSIDE


THE
DEVIL
INSIDE
Graphics: Copyright CRYO 2000

KONKURS DWUKÓŁKOWY

Lato za pasem, przydałby się jakiś pojazd, co by na nim śmigać, bo wiadomo — im się szybciej jedzie tym wiatr lepiej chłodzi, a lato ma być w tym roku nad wyraz gorące.

Ponieważ najlepsze warunki do chłodzenia powietrzem zapewnia pojazd dwukołowy bicyklem zwany, lub bardziej swojsko - rowerem, wygrzebaliśmy jeden w czeluściach naszych REd_Akcyjnych i jesteśmy go skłonni wam ofiarować. Będzie to wspaniała maszyna marki Wheeler model 800.

Ponieważ rower jest tylko jeden, zaś chętnych nań z pewnością znajdzie się sporo, szczęśliwym posiadaczem zostanie ten, kto zwycięży w naszym konkursie. Konkurs jest łatwiutki, wystarczy odpowiedzieć na **jedno pytanko**, zaś odpowiedź włożyć do koperty razem z konkursowym kuponikiem i wysłać na adres redakcji z dopiskiem "konkurs dwukółkowy"

Pytanie konkursowe jest proste jak drut:

Z czego składa się rower?

Spieszcie się, bo na odpowiedzi czekamy tylko do końca maja — jeśli twoja kartka przyjdzie do nas pierwszego czerwca to niestety nie weźmie już udziału w konkursie. Przypominamy, żeby razem z odpowiedzią przysłać swój adres i koniecznie, ale to naprawdę koniecznie konkursowy kuponik.

Autor najciekawszej odpowiedzi, którą wyłonimy w drodze ogólnosztabowego posiedzenia zostanie powiadomiony o tym fakcie bezzwłocznie listownie, lub telefonicznie tak, aby mógł do nas przyjechać i w atmosferze ogólnej radości wejść w posiadanie i nacieszyć się nagrodą jeszcze przed wakacjami. Jeśli zaś sztabowi spodoba się jeszcze kilka odpowiedzi to niewykluczone, że nagrodzi je czymś extra (np. grami komputerowymi). Listę ewentualnych zdobywców nagród pocieszenia opublikujemy w numerze lipcowym.

DWUKÓŁKOOWY SZTAB KONKURSOOWY

NIEŚMIAŁA PODPOWIEDŹ:
węgiel składa się z wozu do piwnicy

KONKURSOWY KUPONIK

KA AligAtor 52: ALIGATOR

POTRAFI KŁAPNĄĆ PASZCZĄ

DWUMIEJSCOWY KA — 52: ALIGATOR KONSTRUOWANY BYŁ PRZEZ ROSYJSKĄ FIRMĘ „KAMOWA" JAKO MASZYNA SZKOLENIOWA DLA JEDNOMIEJSCOWEGO MODELU KA — 50. OFICJALNIE O PRACACH NAD KA — 52 POINFORMOWANO DOPIERO WE WRZEŚNIU 1994 ROKU NA WYSTAWIE LOTNICZEJ W FORNBOROUGH.

Dalej wszystko potoczyło się szybko. W czerwcu 1995 roku udostępniono pierwszy przybliżony rysunek śmigłowca, zaś w sierpniu można było zapoznać się z naturalnej wielkości makietą. Brak detali nie był spowodowany niskim zaawansowaniem prac, lecz względami polityczno — handlowymi, o czym świadczy fakt, iż gotowy do lotu prototyp został pokazany na początku grudnia 1996 roku na wystawie Areo India '96, a pierwszy publiczny lot odbył się już w roku 1997.

Zastosowanie kabiny pilota z miejscami obok siebie, która nadaje śmigłowcowi charakterystyczny wygląd (stąd nazwa — Aligator), nie było w fazie projektów oczywiste. Początkowo kabiny ucznia i instruktora chciano umieścić w tandemie, podobnie jak w samolotach szkoleniowych. Decyzja o umieszczeniu obu pilotów obok siebie zapadła dopiero, gdy ekipa pod przewodnictwem Siergieja Michiejewa przeanalizowała dotychczasowe doświadczenia. Takie rozmieszczenie foteli umożliwia lepszą współpracę pilota i kopilota, mają oni także wspólną część instrumentów w kabinie (co obniża koszty produkcji). Sterowanie śmigłowcem odbywa się identycznie na każdym z miejsc, a pilotować maszynę i używać uzbrojenia mogą obaj członkowie załogi. Kabina z miejscami obok siebie jest poza tym lżejsza i krótsza, w związku z tym przeniesienie środka ciężkości śmigłowca do przodu jest niewielkie i udało się je zrekompensować rozmieszczeniem z tyłu aparatury, jakiej nie posiadał Ka — 50.

Mimo różnic, zgodność konstrukcyjna obydwu modeli wynosi aż 80 proc., co ma ogromne znaczenie zarówno dla przemysłowców, którzy zaoszczędzili na kosztach zaprojektowania nowej broni, jak i wojskowych, którzy mogą.szkolić się na maszynie prawie identycznej z tą, na której będą wykonywać zadania bojowe.

Dzisiaj Ka — 52 nie jest jednak używany wyłącznie jako maszyna szkoleniowa, traktowany jest jako podstawa dla wielu wyspecjalizowanych wersji. Po zamontowaniu dodatkowej aparatury otrzymujemy modele: bojowy nocny, bojowo — rozpoznawczy i dowódczy. Różne wersje Ka — 52 mogą wykonywać misje nocne i w trudnych warunkach pogodowych, mogą również nadzorować współdziałanie śmigłowców w grupie oraz nawiązywać współpracę z naziemnymi stanowiskami dowodzenia. Drugiemu członkowi załogi mogą zostać przydzielone rozmaite zadania, od kierowania ogniem śmigłowca, poprzez prowadzenie rozpoznania i wskazywanie celów, po dowodzenie grupą śmigłowców.

Niestety, by zrekompensować zwiększoną masę kabiny i dodatkowego wyposażenia, konstruktorzy zmuszeni byli do zmniejszenia opancerzenia i zredukowania zapasu amunicji. Mimo to, masa startowa Aligatora wynosi aż 10,4 tony. Pułap zawisu zmniejszył się z 4000 do 3600 metrów, prędkość wznoszenia na pułapie 2500m spadła z 10 do 8 metrów na sekundę, dopuszczalne przeciążenie wynosi zaś 3G zamiast 3,5 jakie mógł znieść Ka — 50. Nie zmieniła się prędkość maksymalna — 310 km/h, zasięg praktyczny 460 km i zasięg przebazowania 1200 km (z podwieszonymi dodatkowymi zbiornikami paliwa).

Podstawowym i zarazem stałym uzbrojeniem Ka — 52 jest jednolufowe działko 2A42 kalibru 30 mm, przeznaczone do niszczenia lekko opancerzonych celów naziemnych i powietrznych. Amunicja (280 sztuk) umieszczona jest w dwóch skrzyniach wewnątrz belki siłowej kadłuba, jej podawanie jest selektywne, czyli pilot może decydować, jakiego typu amunicją będzie prowadzony ogień. Aligator może również zabierać bardzo szeroki wachlarz uzbrojenia podczepianego pod skrzydłami — rakiety kierowane o zasięgu 8 — 10 km lub nowocześniejsze o zasięgu 12 — 15 km samonaprowadzające się rakiety działające na podczerwień. Dość często stosowane są kierowane pociski powietrze — ziemia w wersji kierowanej laserowo lub przeciwradiolokacyjnej. Powszechnie stosowanym uzbrojeniem niekierowanym są zasobniki artyleryjskie, rakiety, bomby, kasety bombowe, zbiorniki z mieszaniną zapalającą, itp.

Autor niniejszego artykułu chciałby pomiędzie wyrazić swą głęboką wdzięczność dla nieocenionego Bogdana Reszki, służącego mu pomocą oraz jako kopalnia wiedzy.

Cache (http://www.cached.net) bawi się w typowanie sześciu pierwszych miejsc podczas nadchodzącego turnieju Razer CPL. Dwie najczęściej przewijające się ksywki to oczywiście Makaveli i Fatality. Ciekawe, czy w/w wytrzymają presję i zagrają na miarę swoich możliwości?

CPL postanowiła wprowadzić ograniczenia wiekowe dla uczestników organizowanych przez siebie imprez. Po zakończeniu Razera żaden gracz poniżej 15 roku życia nie będzie mógł wziąć udziału w zawodach, a osoby w przedziale 15--17 lat zagrają dopiero po okazaniu listu podpisanego przez rodziców. Prawie jak w Niemczech...

John Carmack ujawnił swoje plany odnośnie następnych produktów id Software. Mission pack do Q3 ukaże się już za kilka miesięcy, nowa gra oparta na Q3 z nowym kodem graficznym - za 2 lub 3 lata, kolejna gra pisana od podstaw - za 3 do 5 lat. Trudno powiedzieć, czy jest to powód do radości.

ZTN wypuścił kolejną mapę do Q3 - Blood Run. Przeróbka ZTN1DM3 wygląda znakomicie, choć jest nieco za duża do szybkiej gry 1 na 1. Na razie większą popularnością cieszy się Q3jDM8a, która jest jedną z obowiązujących map na paryskim turnieju LAN Arena. Lada chwila pojawią się dema z tej imprezy!

Ludzie z Challenge-US (http://www.challenge-us.com) skompilowali ranking dziesięciu najlepszych graczy Q3. Brali pod uwagę rozegrane do tej pory turnieje, z czego powstała następująca lista:

1. Hakeem
2. Sploidicus
3. Wombat
4. Sujoy
5. Sector
6. Gemini
7. Fatality
8. Bane
9. Rix
10. Diehard

Polacy nie gęsi i w QUAKE grać umieją. Demo nagrane z użyciem Pro Mode, z dwoma czołowymi polskimi zawodnikami w rolach głównych, wywołało ożywioną dys-

Roos

QUAKE WORLD

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZDRÓJ +

PRO MODE BETA

LEPSZE Q3 NIŻ Q3?

Po kilku miesiącach oczekiwań dostępna jest wreszcie wersja beta MOD-a Challenge Pro Mode, modyfikacji mającej na celu uczynienie z Q3 gry szybszej, ciekawszej i dającej większe możliwości najlepszym graczom. Reakcje najbardziej znanych przedstawicieli kwakowej sceny na świecie były bardzo pozytywne, choć znaleźli się też malkontenci, bardzo krytycznie nastawieni do tego pomysłu.

Zespół tworzący PM podzielił się na dwie grupy, mamy więc dwie „wersje" MOD-a - „klasyczną" i „pełną". Klasyczna nie zawiera absolutnie żadnych zmian broni, poza obniżeniem czasu ich przełączania do 200 ms (zamiast 450). Cechą wspólną obu wersji jest nieco większa kontrola lotu oraz inny system zbroi: YA=75, RA=150, zlikwidowane „odliczanie w dół" powyżej 100 punktów.

Pełna wersja MODa to dodatkowo: mocniejsza rakieta i spawara, słabszy machinegun oraz respawn ze 100 punktami zdrowia. Ostatnia zmiana powoduje, że każda z broni zawartych w grze wydaje się dużo bardziej śmiercionośna niż w zwykłym Q3.

Mocno krytykowaną zmianą jest likwidacja sumowania zbroi. Wzięcie dwóch żółtych pod rząd nie da wam 150 punktów, drugiej po prostu nie będzie można zabrać. Być może system ten ulegnie zmianie w kolejnej wersji beta PM, choć w teamplayu sprawdza się moim zdaniem znakomicie (przydałoby się jednak 100/200 zamiast 75/150).

Przeciwnicy MODa twierdzą, że niepotrzebnie zmienia on „grę doskonałą", którą jest Q3, w Q1 z ładniejszą grafiką. Inni z kolei mówią, że ProMode spowoduje kolejny podział w społeczności i odciągnie ludzi od gry w „jedynie słuszną", zaprojektowaną przez id Software wersję czystego deathmatcha.

Argumenty te są o tyle nietrafione, że ProMode nigdy nie było projektowane dla ludzi, którym Q3 się podoba. Jego celem jest stworzenie alternatywy dla graczy, któ-

rzy gry nie lubią na tyle, żeby w nią grać dłużej niż kilka tygodni. Jest ich całkiem sporo, co dokładnie było widać w trakcie „burzy" wywołanej pojawieniem się PM w internecie.

Po drugie, czy autorzy CTF, Q3Fortress i Rocket Arena 3 nie powodują podziałów w społeczności? Ich rewelacyjne MOD-y mają przecież tak wielu zagorzałych zwolenników...

Kilka dni temu CPL ustami Mike Wardwella ogłosiła swoje stanowisko „w temacie": Pro Mode może stać się oficjalną platformą turniejową, ale musi zostać zaakceptowany przez większość czołowych graczy sceny Q3. Czy tak się stanie? Trudno powiedzieć, ale na pewno nie jest to w tej chwili wykluczone.

Bardzo ważne okaże się też stanowisko największej teamowej ligi Q3 w USA - QIL. Jeżeli zrobią kolejną edycję na ProMode, MOD może stać się standardem. Ja będę trzymał kciuki.

CPL DZIŚ I JUTRO

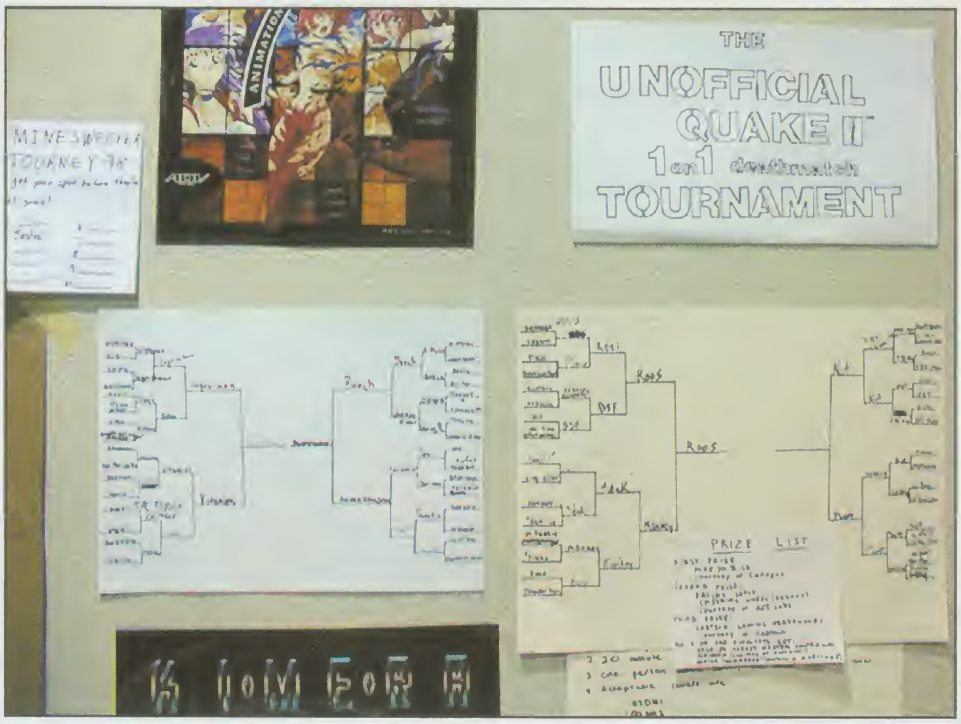
Gdy przeczytacie ten tekst, turniej Razer CPL będzie już przeszłością, a sto tysięcy dolarów w gotówce znajdzie nowych właścicieli. Tak rewelacyjnie obsadzonej imprezy jeszcze nie było. Nawet TGI i XSI bledną w porównianiu.

Faworytami sieciowych ankiet prowadzonych od pewnego czasu są dwaj bardzo znani zawodnicy - Makaveli i Fatality. Poprzednie osiągnięcia nie pozwalają lekceważyć ich szans na zwycięstwo w turnieju, jednak konkurencja będzie nieprawdopodobnie silna. Kwalifikacje do turnieju odbyły się w wielu krajach, między innymi Kanadzie, Australii i Danii, dokąd przyjechało wielu znanych europejczyków. Wygrał Lakerman, który wraz z Kanem uważany jest za czołowych europejskich kandydatów do głównej nagrody.

Organizatorzy zapowiedzieli włączenie na czas turnieju proxy QTV, dzięki czemu będzie możliwość oglądania meczy na żywo. Więcej informacji organizacyjnych znajdziecie na stronie http://www.razercpl.com

Gdybym miał wytypować pierwszą trójkę, postawiłbym na Makaveliego i Fatality na pierwszych dwóch miejscach, oraz kogoś z Europy na trzecim. Więcej typów polskich graczy znajdziecie pod adresem http://qw.reset.com.pl/ubb

W dniach 20 - 23 lipca odbędzie się europejska edycja CPL z pulą nagród 25.000$. Przyjadą zapewne wszyscy najlepsi gracze z europy, w tym liczna reprezentacja Polaków. Czy rzeczywiście nasi wybiorą się do Sztokholmu - zobaczymy w praktyce. Różnie to do tej pory bywało...



FINAŁY QIL

Najważniejsza liga teamplayowa w US kończy kolejny sezon. Do finałów rozgrywanych w San Francisco zakwalifikowały się cztery klany. Trzy z nich - Stickmen, R3v oraz Clan Kapitol to weterani Q1, Abuse jest przedstawicielem dawnej sceny Q2. Po drodze nie obyło się bez kontrowersji (Abuse vs DM), ale czas jak zwykle uleczy rany i wszyscy zapomną o nieporozumieniach. Kto ma największe szanse na zwycięstwo? Wszyscy. Formę poszczególnych zawodników obejrzymy podczas Razera, w tej chwili typowanie zwycięzcy to zupełna loteria.

kusję na http://www.cached.net, jednej z najważniejszych stron „scenowych". Jednym z pytań było: kim jest ten drugi gość, z którym gra Makaveli?Ksywek niestety nie mogę wymienić, są obsceniczne :)

LAN Arena to największe we Francji kwakowe (i nie tylko) party. Doskonały trening przed rozgrywanym tydzień później Razerem. Udział zapowiedzieli czołowi gracze Europy, niestety reprezentacja Polski nie będzie na imprezie obecna. Organizatorzy spodziewają się ponad pięciuset uczestników! Nie ma się czemu dziwić - za pierwsze miejsce jest do zgarnięcia 2000 dolarów.

Do finałowej ósemki dywizji klanowej PLGS (http://plgs.net) awansowały klany BAD, FX, HGC, DUST, TEC, D2, DHC oraz OL. Powodzenia w play-offach!

Małą sensację wywołali Koreańczycy, którzy pojawili się na turnieju kwalifikacyjnym do Razer CPL w Toronto. Przyjechali z własnym TRENEREM, a za każdy wygrany mecz dostawali kilkaset dolarów wynagrodzenia. Okazało się, że są sponsorowani przez koreański bank. Układ chyba działa nie najgorzej - jeden z nich, Elan, wygrał turniej kwalifikacyjny i zobaczymy go za tydzień w Dallas.

Termin i lokalizacja QuakeCon 2000 zostały ogłoszone. Ciekawostką jest fakt, że w ten sam weekend CPL rozgrywać będzie swój turniej w Kalifornii. Czyżby zwykły przypadek? Kto wie? Jeżeli chcecie pojechać na Qcon, uważajcie na termin zapisów. Miejsc na komputery jest tylko niecałe półtora tysiąca! :)

Jeżeli zastanawiacie się, czy warto jechać na QuakeCon, popatrzcie na zamieszczone poniżej zdjęcie.

ILLUMINATI

SPISKI, INTRYGI, OSZUSTWA - CZYZBY GRA O POLSKICH POLITYKACH?

ILLUMINATI to niezwykła gra karciana. Wcielasz się w niej w przywódcę tajnej, międzynarodowej organizacji (zwanej Illuminatia), pragnącej przejąć władzę nad światem. W tym celu dokładasz do swojej „struktury władzy" kolejne Grupy i rządzisz nimi jak kukiełkami, a także atakujesz przeciwnika by zabrać mu jego „marionetki". Nie wszystkie Grupy będą kontrolowane bezpośrednio przez twoją Illuminati. Niekiedy będziesz musiał powierzyć władzę nad jedną marionetką innej. Powstają w ten sposób bardzo złożone i często zabawne „struktury zależności", w których FBI kontroluje ankieterów OBOP-u, ci kierują siecią barów szybkiej obsługi sterujących Margaret Thatcher, która z kolei pociąga za sznurki w organizacji wampirów. Często również będziesz używał kart Intryg, które pomogą umocnić twą pozycję i pozwolą nękać przeciwników.

Sposobów na osiągnięcie zwycięstwa jest bardzo wiele, należy do nich między innymi przejęcie kontroli nad odpowiednio dużą liczbą Grup, wypełnienie specjalnego celu zapisanego na karcie Illuminati (każda ma inny), spełnienie alternatywnych warunków zwycięstwa umieszczonych na karcie Intrygi lub zniszczenie wszystkich wrogich Illuminati.

Zasady gry są bardzo złożone i dość trudne, jeżeli jednak dobrze się je pozna, pozwalają na wspaniałą zabawę w dużym gronie. Dzięki temu, że ILLUMINATI jest grą przeznaczoną dla 2 do 6 graczy, bardzo wiele należy w niej od twoich umiejętności w zawieraniu chwilowych sojuszy, udawaniu bezbronnego i przeprowadzaniu szybkich, miażdżących ataków. Tylko tak możesz wygrać. Jeśli będziesz za silny, to możesz spodziewać się zmasowanego ataku ze strony wszystkich przeciwników, którego nie uda ci się przetrzymać. Dzięki temu nie musisz mieć również wspaniałych kart, by odnieść sukces.

Mimo, że zabawa jest najciekawsza, gdy przy stole siedzi sześciu ludzi, to jednak z powodzeniem można grać również i w dwie osoby. Należy jednak wtedy zastosować nieco zmodyfikowane zasady zamieszczone na końcu instrukcji.

ILLUMINATI jest grą przeznaczoną dla ludzi obdarzonych poczuciem humoru i pomysłowych. Rozgrywka ma jak najlepiej oddawać klimat spisku, intrygi, niepewności i podstępu. W tym celu wprowadzono wiele ciekawych zasad, na przykład: „...jeśli gracz zostawi na stole karty i odwróci się, koniecznie mu je podejrzyj, nawet, jeśli cię zobaczy, nie może mieć pretensji...". Ciekawe są też karty, z których najbardziej przypadł mi do gustu kartonik Oszustwo. Jego zastosowanie wymaga wiele sprytu. Najpierw musisz z jakimś graczem umówić się na przykład na wymianę pewnych kart, a gdy on odda ci swoje, zagrać „Oszustwo" i cieszyć się z łatwej zdobyczy.

Kraty do gry w ILLUMINATI nie są może dziełem sztuki, jak np. do STAR WARS, ale wykonano je bardzo przyzwoicie. Rysunki są ładne i często bardzo dowcipne (np. podpierana na kijach fasada banku ilustrująca kartę Bezpieczna Kasa Oszczędności Lecha G.). Na każdym z nich znajduje się ukryty znak Illuminati (czyli piramida z okiem), którego odnalezienie często jest bardzo trudne. Warto również wiedzieć, że gra jest w pełni po polsku, od instrukcji po napisy zamieszczone na kratach.

IlluminaAtor

ZARŻA WRÓŻEK

CZYLI TALIE NIE CAŁKIEM NA TURNIEJ

Magic ostatnio traktowany jak sport jest również wspaniałą rozrywką, niekoniecznie wymagającą dużych nakładów finansowych czy wielkiego zaangażowania. Dlatego dzisiaj kilka słów o taliach zabawowych. Talie takie (z angielska zwane często „fundeckami") wyróżniają się jedną podstawową cechą - złożone są głównie w celu zapewnienia dobrej zabawy, co zazwyczaj odbija się negatywnie na „sportowych osiągach" naszej konstrukcji.

Michał Macioszczyk

Fundecki mogą to być np. talie oparte na kartach sklasyfikowanych przez innych jako bezużyteczne. Jeśli potrafimy złożyć talię z takich „śmieci", grać nią, a czasem nawet wygrywać, to właśnie posługujemy się (i to wprawnie) fundeckiem. Dodatkową zaletą fundecków jest fakt, że w dużej mierze składają się one z kart tanich.

Innym pomysłem na budowę fundecka jest skonstruowanie tworu, który z jakichś przyczyn nie nadaje się na turniej (np. zawsze przegrywa z kilkoma konkretnymi rodzajami talii), jednak budowany jest na normalnych, turniejowych zasadach. Często tak konstruowane decki opierają się na jakimś potężnym układzie, który w normalnych warunkach niezbyt często wychodzi, jednak jeśli już wyjdzie to... satysfakcja gwarantowana!

W towarzyskich grach spotyka się często również tzw. „theme decks", czyli talie tematyczne. Tytułowy temat jest bardzo różny - często jest to po prostu rodzaj stworków (np. talia goblińska, talia elficka, talia składająca się ze smoków), ale również inne wynalazki, takie jak „wszystko za jedną manę", same artefakty, talia wracająca przeciwnikowi permanenty na rękę itp. itd. - liczba kombinacji i pomysłów jest w praktyce nieskończona.

Posłużę się trzema przykładami fundecków z sieci - ot, taka lekcja poglądowa, czym ludzie bawią się w innych krajach:

CZARNY RE-ANIMATOR
(Kyle Orland)

20 Swamp
4 Dark Ritual
4 Ostracize
4 Terror
4 Bone Shredder
4 Dark Banishing
4 Animate Dead
4 Dance of the Dead
4 Necromancy
4 Ashen Powder

Już na pierwszy rzut oka widać, że bardzo duża część tej talii składa się z zaklęć służących do wyjmowania stworków z grobu. Jest to tym dziwniejsze, że w talii niemal nie ma istot. I od razu widać, jakie założenia przyświecały twórcy talii - planował on mianowicie wygrywać gry za pomocą istot wroga!

FAERIES THEME DECK
(Daniele Rosso)

4 Thornwind Faerie
4 Cloud of Faerie
4 Cloud Sprite
4 Weatherseed Faerie
4 Telepathy
4 Opposition
4 Sigil of Sleep
4 Hermetic Study
4 Charisma
4 Counterspell
20 Island

Widać, że przeciwnik jest w stanie wygrać z tą talią za pomocą jednej jedynej karty - Engineered Plague (enchantment dający -1/-1 wybranemu rodzajowi stworków). Jednak mimo wszystko sporą frajdą jest „zamęczenie" kogoś stadkiem latającego drobiazgu.

MINOTAURY
(Daniele Rosso)

4 Anaba Spirit Crafter
4 Anaba Ancestor
4 Hurloon Minotaur
4 Talruum Minotaur
4 Anaba Shaman
3 Talruum Champion
2 Hurloon Shaman
2 Talruum Piper
4 Tahngarth's Rage
4 Didgeridoo
4 Gamble
4 Sandstone Needle
17 Mountain

Ten deck jest oparty w dużej mierze na kartach z Homelands - powszechnie uważanego za jeden z najsłabszych (jeśli idzie o przydatność zaklęć) dodatków. Dwa podstawowe stworki to Anaba Spirit Crafter oraz Anaba Ancestor. Jednak karta, której potrzebujemy w grze najbardziej, nie jest stworkiem - to Didgeridoo. Zawsze chcielibyśmy je wystawiać w pierwszej bądź drugiej turze (po poszukiwaniach Gamblem), aby od tury trzeciej rozpocząć masowe wrzucanie do gry niekontrolowalnych, dużych, brzydkich, rogatych. Nasze szarże najchętniej zaczynamy oczywiście od wystawienia Spirit Craftera, dopiero później jest czas na całą resztę.

JEDZIEMY NA KOLONIE!

VOID

COLONIAL WARS

Ator

Z chwilą wystrzelenia pierwszego załogowego statku kosmicznego, mieszkańcy Viridii zapragnęli skolonizować inne planety. Stało się to możliwe dopiero setki lat później, gdy opanowali zaawansowane technologie grawitacyjne pozwalające tworzyć tymczasowe tunele czasoprzestrzenne, konieczne do podróży z prędkością większą od szybkości światła. Viridian Aeronautics and Space Agency (czyli V.A.S.A., nie mylić z N.A.S.A.) rozesłała we wszystkich kierunkach statki ekspedycyjne, by zakładały kolonie, gdzie tylko się da. Po kilkudziesięciu latach nowych osiedli były już setki, a większość z nich zyskała pełną autonomię. Niestety, VASA nie była w stanie kontrolować tak wielkiego obszaru, a przywódcy poszczególnych planet szybko zechcieli posiąść zasoby sąsiednich ciał niebieskich. I tak galaktyka pogrążyła się w gwałtownej wojnie, trwającej całe dziesięciolecia. Kolonie szybko podzieliły się na trzy obozy — Junkers, Viridians i Syntha. Prowadziły one między sobą zażarte boje o poszczególne planety oraz z VASA, która zachowawszy kontrolę nad kilkoma planetami, stara się przywrócić dawny porządek. Ale to jeszcze nie wszystko, gdyż podczas eksploracji kosmosu napotkano Obcych. Starożytna rasa Koralon nie chce dzielić przestrzeni życiowej (i kosmicznej) z ludźmi. Napada na kolejne kolonie, niszczy je bez litości i eksterminuje mieszkańców, chcąc pozostać jedyną rasą we wszechświecie.

Tak przedstawia się historia najnowszej figurkowej gry bitewnej, któ-

Junkers — ogromne imperium, posiadające największe zasoby ludzkie i mineralne, zbudowane na wzór państwa wojskowego. Najwyższą, absolutną władzę sprawuje w nim Marszałek. W jego siejących postrach legionach służą głównie poborowi i skazańcy (Junkersi nie mają więzień, wyrok, zamiast odsiedzieć, trzeba odsłużyć). Powoduje to, iż armia Junkersów jest bardzo liczna, lecz nienajlepiej wyszkolona i wyposażona. Wyjątek stanowią elitarne oddziały — prawdziwi wymiatacze. Junkersi są bardzo agresywni, napadają zawsze, gdy mają szansę wygrać i robią to często dla samej przyjemności walki.

Viridians — państwo kapitalistyczne, strukturą przypominające dzisiejsze Stany Zjednoczone. Co prawda rządy sprawuje w nim prezydent, ale lobby przemysłowo — finansowe jest bardzo silne i to ono wymusza ekspansję terytorialną w celu pozyskania nowych surowców. Podstawę sił zbrojnych stanowią niewielkie, świetnie wyszkolone oddziały Marines, których uzbrojenie do złudzenia przypomina zabawki, jakimi dzisiaj posługują się Amerykanie.

Już na pierwszy rzut oka widać, że twórcy gry dokonali wielu zapożyczeń z klasyki SF. Maszyny kroczące do złudzenia przypominają te, których używa Imperium z Gwiezdnych Wojen. Piechota Viridians natomiast wzorowana jest na marines z serii "Obcy". Sytuacja polityczna, struktura i wygląd armii Junkersów są bardzo podobne do tego, co widzieliśmy w "Żołnierzach kosmosu". Dodaje to filmowego posmaku i tak dobrej grze.

Void jest grą przeznaczoną dla dwóch lub więcej graczy. Już w trybie jeden na jednego jest wyjątkowo ciekawa, gdyż walka ma charakter manewrowy. Wyjątkowo dużo trzeba się poruszać i kombinować. Zdecydowanie najwięcej wrażeń dostarcza jednak rozgrywka 3 lub 4 graczy na zasadach "każdy na każdego". Dochodzi wtedy jeszcze dyplomacja, chwilowe sojusze, ukrywanie przewagi nad przeciwnikami itp. Gra w wiele osób jest możliwa dzięki zastosowaniu niezwykle prostych zasad (choć świetnie symulujących realia pola bitwy). W Void nie trzeba wykonywać żmudnych obliczeń, a liczba rzutów kostkami została zredukowana do minimum. Dzięki temu tura jednego gracza trwa dość krótko i reszta nie zaśnie z nudów, czekając na swoją kolej. W przeci-

ra w naszych sklepach znajdzie się za sprawą firmy General Games Polska.

Koralon — Obcy — od pasa w dół wyglądają jak węże, zaś ich korpusy przypominają ohydne robale, larwy i inne paskudztwa. Nie korzystają z żadnych mechanicznych pojazdów, za to w skład ich armii wchodzą gigantyczne potwory, które w pewnych sytuacjach są nawet bardziej skuteczne, niż nowoczesne technologie. Koraloni stosują naturalną broń bioniczną, w którą wyposażone są ich ciała. Potrafią wystrzeliwać promienie, materializować tarcze ochronne, jednak najlepiej czują się w walce wręcz. Ponadto ich dowódcy posiadają moce parapsychologiczne, tworzą portale dla swych oddziałów itp. Ich bodźcem do działania jest chęć zasiedlenia całej galaktyki i wyeliminowania innych ras. Mnożą się niezwykle szybko, po opanowaniu planety natychmiast tworzą "wylęgarnie" i masowo się reprodukują. Ich siłą jest masa. Potrafią również infekować ciała ludzi, tworząc mutantów, pół ludzi — pół robale, w pełni posłuszne władzy Obcych. Figurki przedstawiające takie odziały różnią się dość sporo od jednostek ludzkich, których hybrydy stanowią, więc trzeba je oddzielnie dokupić lub użyć przecinaka i kleju.

wieństwie do wielu systemów bitewnych, gra nie rozstrzyga się zaraz po wystawieniu oddziałów. Tu walczy się aż do końca.

W konflikcie bierze udział pięć nacji. Grając dowolną armią (prócz Obcych) możesz wystawić również jednostki nieelitarne pozostałych ludzkich nacji. Wystarczy tylko pomalować je w odpowiednie barwy lub machnąć im odpowiednią kalkomanię. Daje to wielkie możliwości przy kompletowaniu kolekcji. Nie dość, że tworząc armię marzeń możesz korzystać z o wiele większej puli modeli, to jeszcze decydując się na zmianę zbieranej nacji nie tracisz możliwości wystawienia starych jednostek na turnieju. Wystarczy tylko parę kropel farby. Figurki do gry są bardzo przyzwoicie wykonane. Spora ilość szczegółów, niewiele nadlewek, dobry projekt i to coś, co sprawia, że całość potrafi się podobać.

Z pojazdami jest jeszcze fajniej. Najważniejsze z nich, czyli dwu- i czteronożne maszyny kroczące są wręcz wspólne dla wszystkich ludzi (wszak gdy powstawały, wszyscy mieszkali na jednej planecie). Kazda z nacji tylko inaczej rozmieszcza na nich uzbrojenie (karabiny maszynowe, działka itp.), które można również dokupić w pojedynczym blisterze i naszpikować nimi pojazd według własnego uznania. Zasady to dopuszczają.

Struktura poszczególnych oddziałów i ich aktywacja są takie same, jak w Warzone. Znaczy to, że każda formacja składa się z dowódcy, kolesia z bronią specjalną i zwykłych piechurów. Mimo, że oddział stanowi jedną całość, a żołnierze muszą "trzymać się" sierżanta, to jednocześnie sami wykonują wszystkie czynności, co znacznie urozmaica grę. Naprzemienna aktywacja pojedynczych oddziałów każdej ze stron zapobiega sytuacjom, w których zaczynający walkę wygrywa, bo przeciwnik po początkowej salwie nie ma czym "oddać".

W VOID zrezygnowano z punktów akcji. Są natomiast fazy działania, które oddziały mogą wykonać lub nie, ewentualnie wybrać jedną spośród kilku możliwości. Każdy oddział po wykonaniu ruchu może posunąć się jeszcze bardziej do przodu, czekać, chcąc zadziałać w turze przeciwnika lub strzelić.

Cieszy również fakt, że gracze nie będą musieli zakupywać do Voida żadnych podręczników. Gdy tylko zasady zostaną przetłumaczone na język polski, dołączane będą do pudełek z figurkami. A dla zainteresowanych mamy niespodziankę — już dziś znajdziecie na naszym Cybertalerzyku angielską, rozszerzoną wersję zasad do Voida.

V.A.S.A. — organizacjo militarno-polityczna, w którą przekształciła się viridiańska agencja kosmiczna. Stara się ona wypełniać zadanie "żandarma galaktyki" i zjednoczyć wszystkich ludzi. Dlatego też ciągle paktuje z każdą ze stron i wdaje się we wszystkie możliwe konflikty, by tylko zająć jakąś nową planetę i wcielić jej mieszkańców do V.A.S.A.

Syntha — federacja planet, rządzona przez naukowców. Posiada najbardziej zaawansowaną technologię ze wszystkich stron konfliktu. W jej armiach służą głównie roboty (Androsynthy), ludzie znaleźli zajęcie tylko w wyższym dowództwie i jako piloci maszyn bojowych. Robotyzacja spowodowała, że piechota Synthy ma wspaniałe parametry bojowe. Wiadomo, metalowy korpus wytrzyma więcej, a i dalmierz w oku robi swoje. Poszczególne jednostki wykazują wysokie wyspecjalizowanie, np. roboty skonstruowane do walki wręcz nie posiadają żadnych karabinów i nie mogą strzelać. Syntha jest najbardziej pokojowo nastawiona ze wszystkich nacji. Nie zależy jej na ekspansji terytorialnej, gdyż jej obywatele poświęcają się nauce. Armia potrzebna jest praktycznie tylko do obrony. Ofensywy przeprowadzane są niezwykle rzadko, gdy zabraknie surowców.

Cheaty przez Tryla zamiast resetu

Tzar: Burden of the Crown

Podczas gry wciśnij **ENTER**, a w oknie, które się pojawi wpisz którykolwiek z kodów:
HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP — uaktywnia cheaty
HMGOD — tryb boski dla aktualnie wybranej jednostki
HMREVEAL — pokazuje całą mapę
HMNOFOG — zdejmuje „mgłę wojny"
HMPETLEVA — 50000 dla wszystkich surowców
HMDVALEVA — 10000 dla wszystkich surowców
HMTIMER — pokazuje zegar
HMBUILDOZER — szybkie budowanie
HMUSURP — utrata kontroli nad budynkami
HMNOTECH — jednostki nie są uzależnione od upgradeów
HMKINGDOM x — zaznaczona jednostka staje się częścią jednostki X
HMSPAWN nazwa — utworzenie dowolnej jednostki
HMNOPOP — limit populacji zwiększa się o 1000
HMRESIGN — koniec gry

NHL 2000

Kody wpisuj podczas gry:
awaygoal — daje drużynie przeciwnej gola
homegoal — daje własnej drużynie gola
zambo — Zamboni wychodzi na lód podczas gry
spots — informacje przed rozgrywką
penalty — kara dla drużyny
injury — uraz
victory — zwycięstwo
flash — mrugająca kamera
check — automatycznie sprawdzanie kontaktu z przeciwnikiem
grab — automatyczne trzymanie kija przy kontakcie z przeciwnikiem
nhlkids — zmniejsza graczy
quickftr — szybsi gracze
big fight — cała drużyna się bije
bloody — krew, krew i jeszcze raz krew
Po zainstalowaniu dodatkowego patcha wklepuj na ekranie z Credits:
headbone — wielkie głowy
buffed — wielcy gracze
gulliver — olbrzymie bramki
night — gra po ciemku
squeaky — komentator z wysokim głosem
barrywhite — komentator z niskim głosem
warp9 — superszybka gra
slomo — superwolna gra

Axis & Allies

Wpisz **neverdie** na głównym ekranie. Masz teraz nieskończoną liczbę żyć

Madden '99

leech — lepsza defensywa
gloves — lepsze łapanie
bigfoot — lepsze kopanie
ea stadiums — stadion EA
dogpound99 — stadion w Cleveland
notalish — stadion Old Miami
thehogs — stadion RFK
sombrero — stadion Old Tampa Bay
for rent — stadion Astrodome
ourhouse — stadion Tiburon
stickem — stadon Orĩginal Oakland
welcomeback '99 — durżyna Cleveland Browns
bestnfc — drużyna NFC All Stars
afcbest — drużyna AFC All Stars
boom — drużyna Madden '98
imtheman — drużyna prowadzących w tabelach
peacelove — drużyna lat 60's
bellbottoms — drużyna lat 70's
hereandnow — drużyna lat 90's
turkeyleg — najwięksi gracze
throwback — drużyna na 75 rocznicę
gearguys — drużyna NFL Equipment Team
orrs heroes — drużyna EA Sports Team
jetsons — drużyna Old Oilers
ghost town — drużyna WildWest
dandaman — drużyna Old Miami Dolphins
sharksfin — drużyna Tiburon Sports Complex

Soldier of Fortune

Kody wpisuj w konsoli. Aby ją uaktywnić stwórz skrót do **sof.exe**, a potem w linii poleceń owego skrótu dopisz **+set console 1**. Po operacji ścieżka powinna wyglądać tak: **„c:\....\SOF\sof.exe" +set console 1**
W czasie gry wciśnij ~ i wpisuj:
heretic — tryb boski
phantom — przechodzenie przez ściany
ninja — wrogowie cię nie widzą
elbow — broń 1-5
bigelbow — broń 6-10
matrix # — skala czasu (1-10)
gimme X — stwórz obiekt X
updateinvfinal — więcej amunicji
killallmonsters — zabija wszystkich wrogów

Die Hard Trilogy 2

Aby uaktywnić cheaty, naciśnij **ESC** i wpisz:
Wszystkie tryby:
painless — tryb boski
fogging — mgła
followme — poruszająca się kamera

Tryb sharpshooting:
weapons — wszystkie bronie
ammo — nieskończona amunicja
autoreload — wł/wył autoprzeładowania
autofire — wł/wył autofire
slowmo — przeciwnicy są wolniejsi
slowrocket — rakiety są wolniejsze

Tryb samochodowy:
ghost — przejeżdżanie przez ściany
nitro — nieskończone paliwo
freeze — przełącza timelimit
chantastic — szybsza jazda
snow — śnieg

Tryb przygodowy:
weapons — wszystkie bronie
ammo — nieskończona amunicja
freeze — zamraża przeciwników
targeting — włącza auto namierzanie
laser — włącza laserowe namierzanie
ghost — przechodzenie przez ściany
followterrain — wysokie skoki
mrbones — stajesz się szkieletem
shocked — stajesz się elektrykiem
fps — tryb FPP
fragyuck — więcej krwi
pillowmode — małe głowy
bighead — wielkie głowy

Wiecie czy nie

Wiecie, czy nie (jak nie to się zaraz dowiecie) - Reset obchodzi właśnie swoje trzecie urodziny!! Hip, hip hurra! Niech żyję!

Urodziny - jak słusznie kojarzycie nieodłącznie są związane z prezentami. Dlatego też postanowiliśmy, że rozdamy prezenty naszym najwierniejszym czytelnikom, aby mogli się cieszyć razem z nami. Rozdawać będziemy gry - prawdziwe, atrakcyjne, szałowe gry komputerowe. Idealny prezent dla każdego gracza. Bez wielkiego wysiłku i kompletnie za darmo możesz dostać jedną, dwie lub... w zasadzie możesz dostać dowolną ilość gier. Wszystko zależy jedynie od twojej przedsiębiorczości.

Wszystko co musisz zrobić żeby zdobyć prezent to:

PO PIERWSZE:
zamówić DOWOLNĄ prenumeratę Resetu lub ResetuCD. Jeśli już jesteś prenumeratorem to rzecz jasna drugiej prenumeraty zamawiać nie musisz i możesz spokojnie ominąć ten punkt.

PO DRUGIE:
Namówić znajomego, kumpla, kogokolwiek, żeby zamówił ROCZNĄ prenumeratę RESET CD. O tym jakie będzie on miał z tego korzyści chyba nie musimy ci mówić - sam doskonale zdajesz sobie z tego sprawę i bez trudu przekonasz go, że to dobra inwestycja.

PO TRZECIE:
Namówionej osobie dać promocyjny blankiet wpłaty wycięty z Resetu. W odpowiednim miejscu wpisz swoje nazwisko w rubryce „osoba polecająca", adres zamieszkania oraz numer twojej prenumeraty (pięć pierwszych cyferek z linii nad adresem), który znajdziesz na kopercie, w której przychodzi do ciebie Reset.

PO CZWARTE
Upewnij się, że namówiony osobnik zamówił prenumeratę wykorzystując promocyjny blankiet. W ten sposób obydwaj zostaniecie zadowoleni - on dostanie prenumeratę, a ty grę, która przyjdzie do ciebie pocztą.

PO PIATE:
Tak, wiemy o co chcesz zapytać. To prawda. Jeśli namówisz pięciu kumpli dostaniesz pięć gier.

prenumerata

Reset Prenumerata półroczna .....26 zł
Prenumerata roczna .....50 zł

Reset CD 6 wydań: .....49 zł
12 wydań: .....89 zł

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 6.

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer listopadowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 15 października, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od grudnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-55-88.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego, bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset
5,6,7,11,12/97
1,2,6,7,8,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10;
11,12/99
1,2,3,4/2000

2.50zł/egz.

W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset CD
2,3,4,5,6,8,9,10/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4/2000

7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Jeśli już wypełniłeś kupon prenumeraty, idź do banku albo na pocztę i wpłać wypisaną na kuponie sumę pieniędzy. Teraz wystarczy już spokojnie czekać, aż nowy Reset sam zapuka do Twojej skrzynki.

Przypominamy, że przysłanie do Redakcji nieopłaconego kuponu nie jest równoznaczne z zamówieniem prenumeraty.

Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące prenumeraty należy załatwiać dzwoniąc pod numer działu prenumeraty, a nie redakcji.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....
słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Opłata zł .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowania dla banku

zł ..... (gr) .....
słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Opłata zł .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....
słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Opłata zł .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....
słownie złotych ..... groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Opłata zł .....

Datownik .....
Podpis przyjmującego .....

O grafice od a do DDD[3D]

AGP — (Accelerated Graphic Port) złącze zaprojektowane przez Intel do obsługi nowoczesnych kart graficznych. Dzięki dużej przepustowości pozwala na wykorzystywanie pamięci RAM komputera do przechowywania tekstur. Częstotliwość taktowania AGP wynosi 66 MHz (PCI tylko 33 MHz). Późniejsze mutacje standardu:

rys. 1: Antialiasing

AGPx2 i AGPx4 są taktowane odpowiednio 133 MHz i 266 MHz.

Antialiasing — metoda „rozmywania" krawędzi obiektów niwelująca efekt schodów powstający podczas rysowania ukośnych linii (aliasing).

Alpha Blending — funkcja pozwalająca na tworzenie przeźroczystych i półprzeźroczystych tekstur potrzebnych np. do symulacji szkła lub wody.

Anisotropic Fliltering — metoda niwelująca rozmazywanie się tekstur podczas nakładania ich na obiekty.

API (aplication programming interface) — ujednolicony zestaw instrukcji graficznych (Direct 3D, OpenGL, Glide) lub muzycznych (Aureal3D, EAX). Wykorzystywanie API przez programistów pozwala na identyczne działanie programu na różnym sprzęcie i różnych systemach operacyjnych.

Aspect Ratio — stosunek szerokości do wysokości wyświetlanego obrazu np. przy rozdzielczości 800x600 punktów Aspect Ratio wynosi 4:3

Artifact — (artefakt) występuje wtedy, gdy na teksturze obok siebie spotkają się piksele o bardzo różnych kolorach, dając efekt poplamienia kolorów. Główną przyczyną występowania tego efektu jest kompresja tekstur lub kiepskie sterowniki.

Auto Texture Compression — automatyczne kompresowanie tekstur pozwalające na szybsze wyświetlanie animacji kosztem utraty jakości.

rys. 2: Bump mapping

Back side cutting — funkcja, dzięki której karta nie rysuje niewidocznych ścian obiektów 3D.

Bandwidth — maksymalna szybkość przesyłu danych jaką może osiągnąć dane urządzenie (przepustowość).

Bilinear filtering — (filtrowanie dwuliniowe) polega na uśrednianiu koloru czterech sąsiadujących ze sobą pikseli co pozwala na „wygładzenie" tekstury kosztem jej ostrości.

Bitmapa — każdy dwuwymiarowy, niewektorowy rysunek.

Bump Mapping — (mapowanie wybojów) pozwala na uzyskanie głębi nakładanym na obiekty teksturom. Daje to efekt namacalnych wypukłości na obiektach. Są dwa rodzaje Bump Mappingu: Embos gdzie efekt wypukłości uzyskuje się dzięki stworzeniu czarno-białej wersji tekstury i nieznacznym jej przesunięciu przy nakładaniu jej na obiekt, oraz wersja Environmental Bump Mapping, gdzie na obiekt nakładane są trzy oddzielne tekstury: zwykła tekstura, tekstura opisująca wysokości nierówności i trzecia tekstura będąca odbiciem otoczenia.

rys. 3: Dithering

DDR-RAM (Double Data Rate) — technika wykorzystująca podwojenie częstotliwości przesyłu danych co powoduje dwukrotny wzrost szybkości transferu danych z i do pamięci.

Dithering — symulacja większej ilości kolorów niż pozwala na to tryb graficzny. Np. mieszając ze sobą punkty w kolorach żółtym i czerwonym otrzymamy kolor pomarańczowy.

Double Buffering — (podwójne buforowanie) następna klatka animacji jest przygotowywana w niewidocznej pamięci bufora obrazu zwanym back buffer Po narysowaniu zostanie on wyświetlony, a w back buforze będzie rysowana następna klatka. Pozwala to na tworzenie płynniejszej animacji.

rys. 4: Fogging

Depth fog — efekt mgły, czyli zacierania się konturów obiektów wraz ze wzrostem odległości obiektu od obserwatora.

rys. 6: MIP mappimg

Fogging — technika pozwalająca na uzyskanie efektu mgły i dymu.

FPS — frames per second — ilość wyświetlanych klatek animacji na sekundę.

Frame buffer — część pamięci graficznej, gdzie przygotowywana jest następna klatka obrazu.

Gamma Correction — możliwość ręcznego ustawienie nasycenia podstawowych barw (czerwony, zielony i niebieski) wyświetlanych na ekranie.

Graphic Aperture Size — jedna z opcji w Biose płyty głównej. Tu możesz ustawić maksymalną ilość pamięci komputera którą będzie mogła używać karta graficzna AGP. Warto na to zarezerwować połowę posiadanej pamięci operacyjnej.

High color — tryb graficzny w którym mozna wyświetlić jednocześnie 65536 kolorów.

Lens Flare — gdy promień światła pada pod pewnym kątem na obiektyw kamery, pojawiają się bardzo wyraźne odbicia. Takie same odbicia mogą pojawiać się na szybie samochodu lub na okularach.

MIP Mapping — nakładanie na obiekt tekstur o różnych poziomach precyzji dobieranych w zależności od odległości od obiektu.

rys. 5: Lens flare

Morphing — metoda płynnego przejścia jednego obiektu w drugi.

Multitexturing — technika pozwalająca na nakładanie kilku tekstur na obiekt.

Perspective correction — korekcja perspektywy pozwala na zachowanie właściwej proporcji nałożonej tekstury niezależnie od kąta patrzenia na obiekt.

rys. 8: Pixelation

Pixel — pojedynczy punkt obrazu.

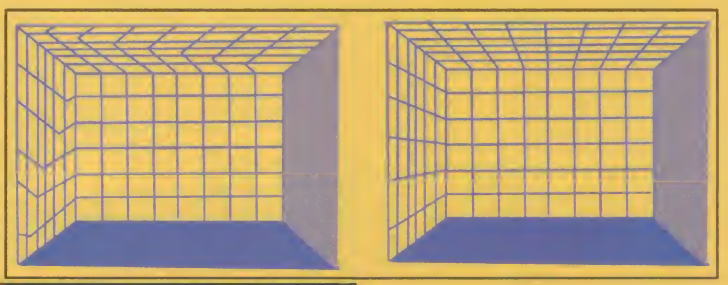
Pixelation — „wielkie pixele" — efekt powstający w wyniku dużego powiększenia małej tekstury gdy podejdziemy do niej zbyt blisko.

Raytracing — metoda rysowania obrazu przez śledzenie promienia światła. Pozwala na uzyskanie fotorealistycznych obrazów.

Refresh rate — szybkość odświeżania ekranu podawana w Hz. Np. 60Hz oznacza że obraz rysowany jest 60 razy na sekundę. Minimalne zalecane ustawienie odświeżania wynosi 75Hz.

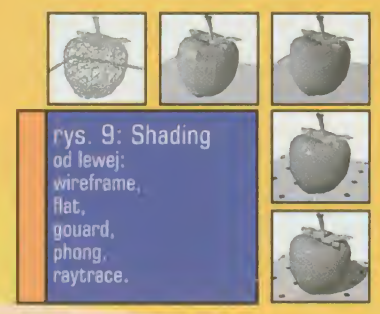
Rendering — rysowanie trójwymiarowego obrazu.

Resolution — rozdzielczość (ilość punktów w poziomie i w pionie) wyświetlanego obrazu



rys. 7: Perspective correction

Stencil buffer — część pamięci, w której karta graficzna przechowuje szablon (część grafiki która się nie zmienia np. deska rozdzielcza w samochodzie). Szablon jest wyświetlany zawsze na wierzchu, dzięki czemu karta nie musi generować obrazu znajdującego się pod nim. Stencil buffer moze być także wykorzystywany do tworzenia cieni, odbić lub przeźroczystości.



rys. 9: Shading
od lewej:
wireframe,
flat,
gouard,
phong,
raytrace.

Shading — cieniowanie — technika kolorowania obiektów. By uzyskać jak najbardziej naturalny efekt, każda płaszczyzna podzielona jest na szereg małych trójkątów z których każdy cieniowany jest niezależnie. Istnieją trzy podstawowe techniki cieniowania:

Flat — każdy wielokąt ma jeden ustalony kolor.

Gouard Shading — kolor wielokąta liczony jest tylko na podstawie kolorów wierzchołków. W środku kolor zmienia się płynnie — liniowo.

Phong Shading — zamiast interpolować kolor tak jak miało to miejsce w cieniowaniu Gouarda interpoluje się kształt powierzchni, co pozwala na generowanie błyszczących i wypolerowanych brył.

Transforming & lighting — procesor karty przejmuje część obliczeń (związanych z transformacją obiektów oraz ustawieniem światła) potrzebnych do wyświetlenia grafiki. Jeżeli karta nie obsługuje tej techniki, wtedy te wszystkie obliczenia wykonuje procesor komputera.

Tesselation — dzielenie ścian obiektów 3D na trójkąty, co potrzebne jest do ich dalszej obróbki np. cieniowania

Texturing — nakładanie bitmapy na obiekt np. rysunku cegieł na ścianę, faktury drzewa na meble itp.

Trilinear filtering — do techniki bilinear filtering dodano nowy filtr dodatkowo uśredniający dwie tekstury położone obok siebie.

True Color — tryb graficzny w którym mozna wyświetlić jednocześnie 16,7 miliona kolorów.

Wireframe — szkielet obiektu.

Z – buffer — miejsce, gdzie trzymane są informacje o położeniu (odległości) każdego piksela od obserwatora.

Nowe głośniki

LEsio

Jeszcze do niedawna nie słyszałem o firmie Altec Lansing. Kiedy jednak udało mi się posłuchać przez chwilę jak grają ich głośniki na Komputer Expo, postanowiłem przyjrzeć się im bliżej i przetestowałem dwa rodzaje głośników: ACS33 i ACS48. Oba zestawy wyglądają podobnie, dwa satelity zamknięte w plastikowych obudowach i duży drewniany subwoofer. Razem z nimi dostajemy jeszcze wszystkie potrzebne kable i instrukcję instalacji wraz ze schematem połączenia. Regulator głośności i wyłącznik znajdziemy na obudowie jednego z satelitów. ACS 33 zaskoczył mnie trochę brakiem regulacji mocy głośnika niskotonowego, co niekorzystnie odbiło się podczas testowania całego zestawu. Chociaż bass ustawiony jest całkiem nieźle, to głośniki brzmią trochę przyciężko i nie oddają dobrze subtelnych przejść w wyższych rejestrach. ACS33 poprawnie działał w paśmie od 70Hz do 18kHz, co pokrywa się z deklaracjami producenta. Moc satelitów (10 watt) i subwoofera (15 watt) spokojnie wystarczy do nagłośnienia niezłej imprezy.

ACS48 ma znacznie większy i cięższy subwoofer. Drugą różnicą są dwa niezależne wejścia dźwięku i pokrętło regulacji natężenia basów, przez co zestaw gra znaczenie lepiej niż ACS 33. Ciepły, zrównoważony dół, bardzo dobry środek i niezła góra brzmią prawie jak w zestawach audiofilskich. Szersze pasmo przenoszenia - 35Hz-20kHz również wpływa na lepszej jakości dźwięk. Jest to jeden z nielicznych zestawów, który faktycznie radzi sobie z tak wysokimi częstotliwościami. Zwiększono także moc zestawu: do 20 Watt -satelity i 40 Watt — subwoofer. W sumie, oba zestawy są produktami udanymi. Oczywiście lepszy jest droższy, a tańszy jest gorszy :-).

ORIENTACYJNA CENA
ACS33 — 350 ZŁ
ACS48 — 950 ZŁ

Sprzętowy multiemulator konsol na PC to był oczywiście primaaprilisowy żart.

Intel zaprezentował dwie nowe wersje Celeronów zbudowane w oparciu o jądro Coppermine (Pentium III). Układy taktowane zegarem 566 i 600 MHz (FSB 66 MHz) mają 128kb cache i są wolniejsze od Pentium III o ok. 15-20%.

Za 186 milionów baksów 3DFX wykupił firmę GigaPixel Corporation licząc na to, że opracowana przez nich technologia Giga3D GP-1 pozwoli mu na odzyskanie pozycji lidera w produkcji kart graficznych.

Pojawiła się nowa, piąta już wersja systemu operacyjnego BeOs, rozdawanego bezpłatnie wszystkim chętnym. Zainteresowanie programem przerosło oczekiwanie twórców. W ciągu dwóch dni skopiowano go ze strony www.be.com 50 tysięcy razy, co skutecznie zablokowało serwery na kilkanaście godzin.

Nintendo pracuje nad skrzyżowaniem telefonu komórkowego z Game Boyem. Produkt wyposażony w ciekłokrystaliczny kolorowy wyświetlacz ma się pojawić w sprzedaży na początku 2001 roku.

18 letniemu angielskiemu hackerowi Raphaelowi Gray udało się wykraść numer karty kredytowej Bila Gatesa. Co prawda nie zrobił z tego żadnego użytku, ale jak widać nikt nie jest bezpieczny.

Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, że zatwierdzono nowe rozszerzenia domen www, co ma trochę rozładować tłok panujący w internecie. Teraz będziemy mieli dodatkowo do dyspozycji rozszerzenia: shop (sklepy), arts (kultura), info (serwisy informacyjne), nom (klienci indywidualni), firm (firmy i e-business), rec (rozrywka) i web (?)

Firma Amino Development po zakupieniu praw do nazwy od firmy Gateway zamierza wskrzesić komputer Amiga.

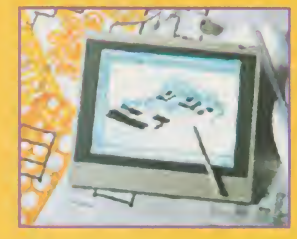
Do tej pory Microsoft sprzedał ponad 1,3 miliona kopii systemu operacyjnego Windows 2000

Microsoft prawdopodobnie przesunie datę premiery następcy Windows 98 o nazwie Millenium. Powodem jest wyjątkowo duża liczba błędów wykrytych przez beta-testerów.

Intel wzorując się na innych amerykańskich firmach (Ford, Delta Airlines i American Airlines) uruchomił program pozwalający na bezpłatne korzystanie z internetu przez wszystkich pracowników. W ramach programu wszyscy pracownicy (70 tysięcy osób) otrzymają za darmo komputer z PIII z kartą muzyczną, 20 GB dyskiem twardym, modemem i drukarką. Tylko pozazdrościć.

Producent najszybszych komputerów na świecie, firma Cray została odkupiona od SGI przez Tera komputer za nędzne kilka milionów dolarów. W 1996 r SGI zapłacił za Craya prawie 10 razy więcej.

Wacom PL 400 to pierwsze na świecie skrzyżowanie tabletu gra-



ficznego z monitorem LCD o rozdzielczości 1024x768 punktów.

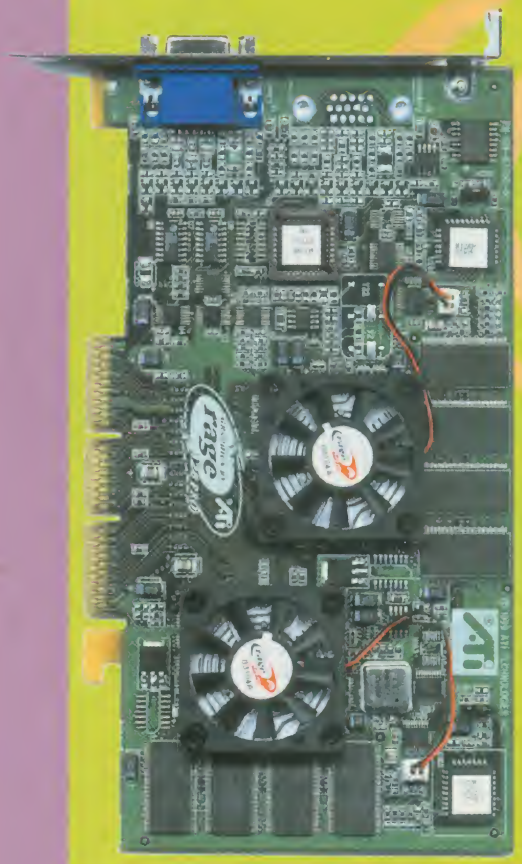
Sharp również dołączył do grona firm oferujących przenośne odtwarzacze MP3. Jego odtwarzacz o nazwie E-muse jest całkowicie zintegrowany ze słu-

chawkami. 64 MB pamięci pozwala na zapamiętanie 1 godziny muzyki w formacie MP3, a dołączone aku-

Ati Rage Fury Maxx

Co. Lesio

Nie mając żadnego układu zdolnego konkurować z Matroxem G400 lub GeForce, firma Ati wypuściła kartę graficzną Rage Fury MAXX z dwoma procesorami Rage Pro 128 na pokładzie. W rzeczywistości są to dwie 32-megowe, połączone karty Rage Pro 128, z których każda niezależnie generuje co drugą klatkę animacji. Ten prosty patent pozwolił na prawie dwukrotne zwiększenie prędkości działania całego układu. Wykorzystany chip jest 128 bitowym układem pracującym w standardzie AGPx4 i w pełni obsługującym tryby Open Gl i Direct 3D. Poprzez algorytmy kompensacji ruchu wspomaga również odtwarzanie filmów DVD. 160MHz zegar i 300MHz ramdac pozwalają na wyświetlenie do 500 Megapixeli na sekundę w maksymalnej rozdzielczości 1600x1200 punktów w 32 bitowym kolorze. Chociaż Rage Fury Maxx radzi sobie bez problemu ze wszystkimi dostępnymi efektami 3D, nie obsługuje jednak funkcji T&L (Transforming and Lighting) dostępnych w kartach GeForce i Savage 2000.



Dołączone sterowniki instalują się bardzo dziwnie. Warto się jednak przemęczyć, bo dostajemy w zamian kilka bardzo przydatnych programów pozwalających na optymalną konfigurację karty. Możemy wyłączyć obsługę drugiego układu graficznego, wybrać rodzaj z — bufora, wyłączyć synchronizację z monitorem i powyłączać kilka rodzajów efektów 3D (antialiasing, alpha blending, jakość wyświetlanych detali i wybrać rodzaj mip-mappingu).

Podczas testów Rage Fury Maxx zachowywała się bez żadnych niespodzianek. Bez kłopotu dała się uruchomić przy ustawieniu szyny AGP na 100 MHz. Jakość wyświetlanego obrazu była bardzo dobra i nie miałem żadnego przypadku zawieszenia się komputera lub niekontrolowanego powrotu do Widows. Pod względem szybkości Furry Maxx jest wolniejsza od GeForce, wydajnością nie ustępując Savage 2000, TnT2 lub Matroxowi.

Wszystkie testy przeprowadziłem na komputerze z procesorem PIII 600 MHz i 128 MB RAM w 32 bitach.

CENA KARTY 1223 ZŁ

Testing... testing.

3D Mark 2000

800x600	3749
1024x768	3214
1280x1024	2056
1600x1200	1095

Tritanium Gl

800x600	31,9 fps
1024x768	27,8 fps
1280x1024	27,5 fps
1600x1200	27,1 fps

Tritanium D3D

800x600	34 fps
1024x768	30,7 fps
1280x1024	24,3 fps
1600x1200	18,4 fps

Quake 2

800x600	124,5 fps
1024x768	108,7 fps
1280x1024	nie obsługuje w trybie pełnoekranowym
1600x1200	48,8 fps

Quake 3

800x600	68,3 fps
1024x768	51,7 fps
1280x1024	33,3 fps
1600x1200	21,6 fps

Unreal

800x600	51,49 fps
1024x768	51,,5 fps
1280x1024	39,84 fps
1600x1200	19,23 fps

Unreal Tournament

800x600	36,1 fps
1024x768	32,71 fps
1280x1024	24,21 fps
1600x1200	10,73 fps

Ciągle pada...

Podjesio

Creative Game Pad Cobra2 USB

Jest to drugie już wcielenie całkiem udanego pada, którego premiera miała miejsce w zeszłym roku. Sam kształt nie uległ zasadniczej zmianie, tak jak poprzednik ma 10 przycisków plus dwa specjalne, dobrze leży w ręku, a gumowe końcówki na końcach uchwytów zapobiegają wyślizgnięciu się go z rąk. Modyfikacje w konstrukcji to dodanie kółka przepustnicy, które bardzo dobrze można obsłużyć kciukiem prawej dłoni oraz złącza USB. Duzym rozczarowaniem jest rezygnacja z doskonałego programu pozwalającego na przedefiniowanie klawiszy dodawanego do poprzedniej wersji.

Evolution Control Pad

Jest to jeden z bardziej zaawansowanych technologicznie padów jaki podłączałem do swojego peceta. Posiada zamontowany czujnik wychylenia przód-tył, lewo-prawo, przez co kierujemy postacią w grze po prostu przechylając pada w odpowiednią stronę. Dodatkowo wyposazono go w 10 przycisków, dwa regulatory czułości czujnika wychyłów, gałkę ruchu i przycisk mode służący do wyłączania czujnika. Kiedy czujnik jest włączony gałka ruchu zamienia się w przełącznik widoków. Gdy go wyłączymy to otrzymamy klasycznego, prostego game-pada. Przed instalacją driverów warto przeczytać instrukcję. Evolution Control Pad działa na własnym sterowniku portu i jeżeli nie zamienisz go zgodnie z instrukcją to urządzenie nie da się dobrze skalibrować.

Jest to jeszcze bardziej zaawansowana odmiana poprzedniego pada składająca się z dwóch części: rękawicy zakładanej na prawą rękę z zamontowanym czujnikiem wychylenia i oddzielnego kontrolera zawierającego trzy przyciski fire, cztery górne przyciski obsługiwane kciukiem i przełącznik widoków. Całość wygląda trochę jak zabawka rodem ze Star Trek.

Evolution Control System

Do sterowania poprzez przechylanie ręki trzeba się trochę przyzwyczaić. Po kilku godzinach gry przestaje to sprawiać jakiekolwiek kłopoty i gra zaczyna być przyjemnością. Pad ten, podobnie jak poprzednik bardzo dobrze sprawdza się w symulatorach lotu, statków kosmicznych i motocykli. Do innych typów gier lepszy jednak jest normalny joystick lub klawiaturę i mysz.

CREATIVE GAME PAD COBRA2 USB — 100 ZŁ
EVOLUTION CONTROL PAD — 149 ZŁ
EVOLUTION CONTROL SYSTEM — 249 ZŁ

mulatorki wystarczają na 4 godziny pracy urządzenia.

W ciągu trzech dni od daty rozpoczęcia sprzedaży, Sony sprzedało 980 tysięcy konsol Playstation 2.

W wyniku pomyłki do hiszpańskiej edycji miesięcznika PC WORLD COMPUTER dołączono pełną wersję Windows 2000 zamiast wersji 120 dniowej. W ten sposób na rynku pojawiło się 100 tysięcy darmowych, legalnych kopii programu.

Przed gwiazdką ma się pojawić SideWinder Force Feedback 2 — joystick firmy Microsoft wyposażony w force feedback drugiej generacji. Nad zapewnieniem realistycznych drgań będzie czu-

wał nowy 25 MHz procesor obsługujący 16 typów drgań.

W Japonii powstała organizacja RoboCup która ma się zająć organizacją mistrzostw świata w piłce nożnej robotów. Roboty produkowane przez kilka firm: Bandai, Tomy i Takra będą miały konstrukcję modułową, którą będzie można w łatwy sposób rozbudowywać. Celem organizacji jest stworzenie człekokształtnych robotów, które

mogły by wygrać w piłkę z aktualnymi mistrzami świata.

Na zwołanej konferencji prasowej przedstawiciel 3DFX stwierdził, że firma nie zamierza rozwijać więcej standardu Glide i chce

skupić cały swój wysiłek na implementacji obsługi OpenGl w swoich najnowszych kartach.

Probotics jest producentem samodzielnych bezobsługowych odkurzaczy. Wystarczy tyl-

ko włączyć zasilanie, postawić na dywanie i problem z odkurzaniem mamy z głowy.

Yopy to pierwszy przenośny komputer pracujący pod kontrolą systemu Linux.. Oprócz funkcji organizera potrafi także odtwarzać pliki mp3, ma wbudowaną przeglądarkę www i aparat fotograficzny.

Empetrójkowy buziaczek

LEpsio

Szał MP3 ogarnął już chyba wszystkich. Oferta przenośnych odtwarzaczy liczy kilkadziesiąt pozycji, natomiast prawie nikt nie pomyślał o stacjonarnym odtwarzaczu. Sporą niespodziankę sprawił mi więc takowy odtwarzacz firmy Kiss Nordic, który spełnia praktycznie wszystkie moje wymagania.

Urządzenie jest połączeniem odtwarzacza płyt DVD z wbudowanym dekoderem AC3 (potrzebnym miłośnikom kina domowego), płyt CD i dekodera MP3. Z tyłu umieszczono wszystkie potrzebne wyjścia, nie zapominając również o SPDIF i wyjściu optycznym. Z przodu mamy duży czytelny wyświetlacz, dwa wejścia do podłączenia mikrofonów jeżeli chcemy skorzystać z funkcji karaoke i przyciski eject, play, stop, przewijanie. Dodatkowo w pudełku znajdujemy pilota, wszystkie potrzebne kable połączeniowe i niestety tandetnie wydrukowaną instrukcję obsługi.

Tryb odtwarzania filmów DVD i płyt CD nie różni się niczym od tego, do czego przyzwyczaiły nas wyroby konkurencji. Natomiast podczas odtwarzania plików MP3 spotkało mnie kilka przyjemnych niespodzianek. Kiss bez kłopotu odczytuje płyty wypalane na zwykłych pecetowych nagrywarkach, równie dobrze radzi sobie z płytami CDRW. Potrafi przy tym odczytywać pliki z podkatalogów, co pozwala na uniknięcie bałaganu na cedeku. (przeciętny cd-rom mieści ok. 130 utworów mp3, co w przybliżeniu daje 8 godzin muzyki). Po podłączeniu go do telewizora i włączeniu trybu OSD wyświetlona zostaje nazwa bieżącego katalogu, nazwa utworu i tekst piosenki. Oczywiście tylko wtedy, gdy wcześniej nagraliśmy go na płytę. Jak to zrobić wyjaśnione jest w instrukcji obsługi.

Podczas intensywnych testów nie znalazłem żadnego słabego punktu urządzenia. Nawet cena nie jest wysoka w porównaniu do innych odtwarzaczy DVD dostępnych na rynku.

KISS 1502 — 1960 ZŁ
KISS1302 — 1690 ZŁ (WERSJA BEZ AC3 I KARAOKE)

Półka na monitor

Pod tajemniczą nazwą „Półka na monitor" kryje się ni mniej, ni więcej tylko... półka na monitor. Zmyślna nadstawka, którą za pomocą grubej, obustronnej taśmy klejącej, rzepów i śrub podporowych (wszystko w zestawie) minimalnym wysiłkiem mocujemy na monitorze (idealnie pasuje na 15"). W ten sposób odzyskujemy część niezwykle cennego miejsca zajętego przez monitor i hodowany przez większość z nas „bałaganus nabiurkus" może powiększyć swą przestrzeń życiową.

Warto wspomnieć, że półka niemal nie tamuje przepływu gorącego powietrza „produkowanego" przez monitor, zaś jedyną rzeczą, o której należy pamiętać przy montażu to umieszczenie wkręcanych podpórek najszerzej jak się da — ma to spory wpływ na stabilność nadstawki.

Co prawda odradzałbym umieszczanie na takiej półeczce, jak sugeruje to producent kwiatków (chyba, że sztucznych), a drukarki (wyłącznie ze względu na drgania) też raczej bym tam nie postawił (choć, aż się prosi), jednak uważam, że opisywana półka to genialny w swej prostocie i niezwykle użyteczny gadżet do komputera bez dwu zdań wart swej ceny.

CENA 53ZŁ

Hania Mer

TOSHIBA CD-RW/DVD-ROM

Misiek

Najnowszy napęd Toshiby łączy w sobie funkcję nagrywarki płyt CD i CD-RW o czterokrotnej prędkości, 24 krotnego odtwarzacza CD-ROM i poczwórnego napędu DVD. Dzięki takiemu połączeniu oszczędzamy miejsce w komputerze, pozbywamy się nadmiernej plątaniny przewodów wewnątrz obudowy, a przede wszystkim zyskujemy na funkcjonalności zestawu. W komplecie razem z napędem dostajemy 2 płytki CD-R, 1 CD-RW, niezbędny zestaw kabelków, śrubek oraz pokaźną, instrukcję obsługi (niestety we wszystkich językach oprócz polskiego). Niestety producent nie dołączył do napędu żadnej płyty DVD, choćby z reklamówką firmy, a pozwoliłoby to na szybkie przetestowanie napędu, bez biegania do najbliższej wypożyczalni mającej w swej ofercie filmy na tym nośniku. Całość uzupełniają dwie płytki CD wypełnione oprogramowaniem. Oprócz programowego odtwarzacza DVD znajdziemy tam niezbędne oprogramowanie do nagrywania i kopiowania płyt, oraz tworzenia własnych płyt audio i plików mp3. Niestety wybrane przez Toshibę oprogramowanie do nagrywania firmy VOB nie należy do zbytnio przyjaznych i przejrzystych w użytkowaniu. Trzeba dość mocno się nagłowić, aby bezproblemowo przebrnąć przez proces tworzenia własnej płytki CD. Szkoda, że producent nie wybrał jednego z bardziej popularnych i łatwiejszych programów, choćby Nero, czy WinOnCD.

Odtwarzanie filmów DVD za pomocą dostarczanego programu nie sprawia żadnych problemów, jest proste łatwe i intuicyjne, marzy się tylko większy monitor, ot choćby 19", albo jeszcze lepiej 21":). Końcowy zapał do urządzenia studzi jedynie jego cena. Jednak jeśli masz za mało miejsca w obudowie takie rozwiązanie będzie na wagę złota.

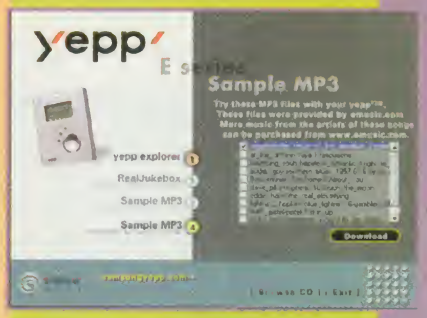
CENA 1700ZŁ

Yepp

Polesio

Samsung również nie oparł się pokusie i wypuścił własną wersję przenośnego odtwarzacza MP3 — Yepp E64. Zainstalowano w nim 64MB RAM, co pozwala na zapisanie ok. 60 minut muzyki. Odtwarzacz jest mały i bez trudu mieści się w dłoni. Ergonomia i rozplanowanie przycisków jest prawie bez zarzutu. Z przodu umieszczono duży, czytelny trzyliniowy wyświetlacz, a pod nim umieszczono przyciski kontrolne, z boku umiejscowiono klawisze hold (blokada innych przycisków), equalizer (7 zdefiniowanych trybów: normal, jazz, jazz 3D, rock, rock 3D, classic, classic 3D), klawisz repeat i ustawienie głośności. U góry znajdziemy port na dodatkowe karty pamięci. W komplecie dostajemy jeszcze niezłej jakości słuchawki, płytę ze sterownikami wraz i zestawem przykładowych utworów, kabel połączeniowy i baterie.

Urządzenie zasilane jest dwoma bateryjkami R6 wystarczającymi na 12 godzin nieprzerwanej pracy. Dołączone oprogramowanie pozwala na ładowanie plików do pamięci odtwarzacza, kasowanie ich i obsługę funkcji specjalnych. Wgrywanie danych jest bardzo szybkie. Załadowanie pełnych 64 MB zajęło mi niecałe 8 minut. Oprócz możliwości zwykłego odtwarzacza Yepp posiada dwie dodatkowe funkcje. Dzięki wbudowanemu mikrofonowi można go wykorzystać jako podręczny dyktafon, a wbudowana pamięć wystarcza do nagrania 128 minut rozmów, które można zapisać w formacie WAV. Urządzenie może służyć również jako podręczna książka telefoniczna potrafiąca zapamiętać 350 nazwisk i numerów telefonów. Jakość odtwarzanego dźwięku jest niezła. Warto też korzystać z ustawień 3D, które dobrze uprzestrzenniają dźwięk.



CENA 1100 ZŁ

Ati Rage Fury MAXX
Ultramedia
ul. Chłodna 11,
00-891 Warszawa
tel. 654-61-22 do 24,
fax 654-61-24
www.ultramedia.com.pl

Creative Game Pad Cobra2 USB
Creative Labs
Ul. Bzowa 21
02-708 Warszawa
tel.0800-353-12-29
www.creative.pl

Evolution Control Pad
i Evolution Control System
Manta
Ul. Rysy 33
02828 Warszawa
tel. 647-84-82

Yepp E64
Action
ul. Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa
tel. +48 (22) 877-06-12.
fax. +48 (22) 877-06-20.
www.action.com.pl

AC633, AC648
TCH COMPONENTS S.A.
02-256 Warszawa,
Al. Krakowska 110/114
tel.: (0-22) 868-22-25
fax: (0-22) 868-22-52
www.tch.com.pl

Toshiba CD-RW/DVD-ROM
PIK Computers
ul. Czumy 6a pawilon 2
Warszawa tel. 665-88-61

Półka na monitor
BIOS Sp. z o.o.
ul. Jagiełły 3
02-495 Warszawa
tel. (022) 668-42-60
fax. (200) 6621070
www.bios.com.pl

NIE DAJ SIĘ ZROBIĆ W KONIA... TROJAŃSKIEGO

Igor Sulkowsky - "Troian Horse"

Bawisz się grzecznie komputerem, a tu nagle twoja cenna maszyna dostaje świra, otwiera i zamyka napęd CD, jakieś cuda dzieją się z myszką, klawiaturą i ekranem, niepostrzeżenie znikają lub pojawiają się różne dziwne pliki. What's up? – myślisz. To proste – ktoś prawdopodobnie podrzucił ci trojana!

misieć

CO JE TROJAN?

Klasyczny trojan składa się zazwyczaj (choć nie jest to regułą) z dwóch programów — jednego tzw. serwera, który zostaje podrzucony i uruchomiony na komputerze, na który ktoś chce dokonać ataku, oraz klienta, uruchamianego na pececie osoby atakującej.

Po uruchomieniu program serwera najczęściej ukrywa się gdzieś w systemie (aby nie zostać zauważonym przez użytkownika) i czeka, aż ktoś uruchomi program-klienta i się z nim połączy. Do swej niecnej działalności serwer trojana wykorzystuje zwykłe mechanizmy wbudowane w nasze kochane, ulubione Okienka, te same, które zwykłemu użytkownikowi pozwalają łączyć się z internetem. Nasz konik to praktycznie nic innego, jak mały serwer usług opartych na protokole TCP/IP, w odróżnieniu jednak od zwykłego serwera ftp czy http, działający bez naszej wiedzy i przyzwolenia.

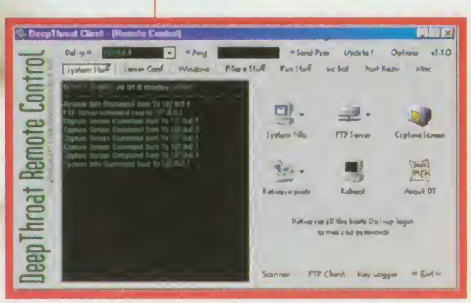
Klient trojana otwiera osobie atakującej dostęp do komputera będącego celem zamachu. Jego wbudowane opcje pozwalają przede wszystkim znaleźć cel ataku, wykorzystując do tego skanery adresów i portów IP, dają poza tym możliwość połączenia się ze znalezionym adresem (komputerem) i oczywiście namieszania nieco w atakowanym systemie.

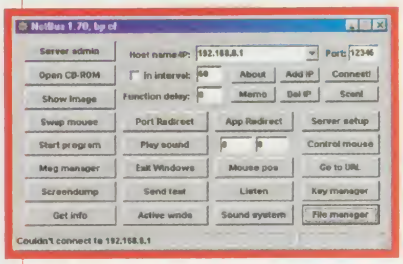
koń zrobiony "w konia" - autor nieznany

BO CO MOŻE MAŁY TROJAN...

Do podstawowych „umiejętności" trojana należy przechwytywanie informacji o atakowanym komputerze, podglądanie haseł systemowych oraz przeglądanie i ściąganie plików znajdujących się na komputerze ofiary. Z bardziej efektownych wizualnie możliwości programy tego typu potrafią na przykład zmieniać wygląd ekranu, włączać i wyłączać wygaszacz, remapować klawiaturę czy przejmować obsługę myszki. Jeśli bez żadnej przyczyny tacka CD-ROM'u nagle zaczyna się wysuwać i wsuwać, albo pojawiają się głupie komunikaty, to też może być to sprawka siedzącego po drugiej stronie kabla „szkodnika".

Dzięki programom typu koń trojański czy backdoor nie da się co





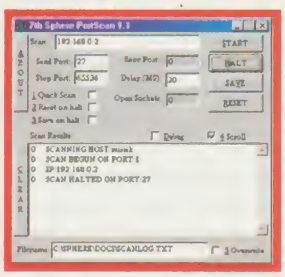
prawda uzyskać numeru kolnierzyka ofiary, jednak gdy do atakowanego komputera podłączona jest kamerka internetowa, można bez wiedzy i zgody osoby siedzącej przed komputerem obejrzeć jej facjatę. Oczywiście ta i podane wyżej możliwości nie wyczerpują bogatej listy narzędzi wbudowanych w trojany, jednak obecność konkretnych opcji zależy od używanego programu.

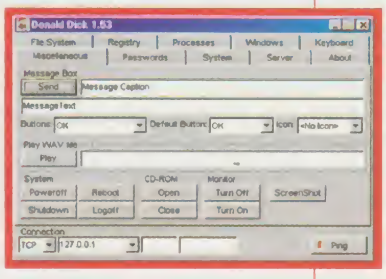
JAK I GDZIE SZUKAĆ TROJANA?

Najczęściej trudno zorientować się, że ktoś podrzucił nam trojana. Jego obecność może objawić się na przykład zwiększonym transferem z naszego komputera w świat, poprzez dziwne efekty towarzyszące naszej pracy z komputerem albo nagłe, niczym nie wytłumaczalne próby uruchamiania programu Dial-Up, itp. Jednak nie zawsze tak jest, czasami wszystko przebiega praktycznie bezobjawowo.

Przy poszukiwaniach nieproszonych gości dość przydatne może okazać się polecenie netstat/e, wydane z linii poleceń, podające statystyki protokołu i połączeń TCP/IP. Zazwyczaj korzystając z sieci dużo więcej ściągamy, niż wysyłamy, dlatego liczba odebranych bajtów powinna być znacznie większa, niż wysłanych. Jeśli nie „pchamy" aktualnie kolejnego albumu empetrójek na serwer kumpla, a mimo to nasz komputer posyła w świat duże ilości danych, to jest wielce prawdopodobne, że ktoś właśnie dobiera się do naszego sprzętu i na przykład robi sobie zrzuty roznegliżowanych panienek z naszego Pulpitu lub wspomniane wyżej empetrójki wysysa bez naszej zgody. O tym, jak dużą ilość danych można pchać przez trojana niech świadczy fakt, ze w pewnej firmie potrafił on całkowicie zapchać łącze 2 Mbit, praktycznie uniemożliwiając pracę znajdujących się w sieci komputerów.

Poszukując trojanów w systemie warto również przejrzeć rejestry Windows, gdyż zazwyczaj właśnie tam znajdują się wpisy uruchamiające serwery. Aby grzebać w rejestrach trzeba jednak nieźle znać się na obsłudze systemu Windows — nierozważnie dokonane zmiany w Registry mogą spowodować uszkodzenie Okienek i konieczność ich ponownej instalacji.





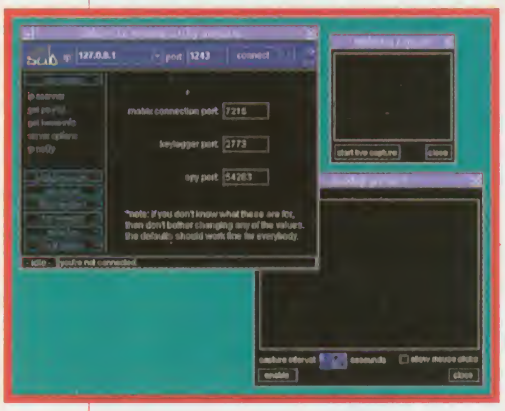
Jeśli jednak dysponujemy wiedzą niezbędną do rejestrowych poszukiwań, powinniśmy odnaleźć poniższe klucze, gdyż zazwyczaj w nich lokują swe wpisy nieproszeni goście:

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run

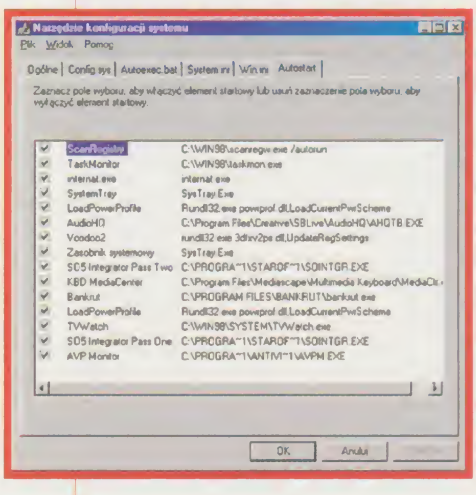
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices

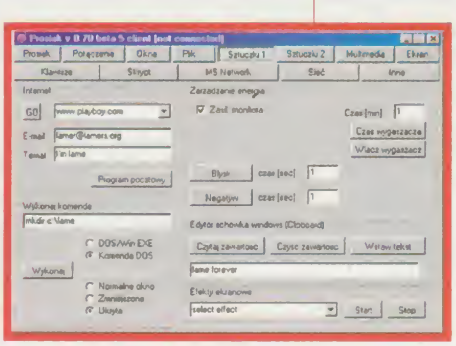
Jeśli znajdziemy tam jakieś dziwne wpisy uruchamiające programy, albo biblioteki, których w żaden sposób nie możemy zidentyfikować lub skojarzyć z zainstalowanym oprogramowaniem (np. wpis uruchamiający przy starcie komputera program o nazwie „patch.exe" lub plik „kernel16.dl"), to możemy być prawie pewni, że w naszym komputerze gości trojan (w pierwszym przypadku o nazwie NetBus, a w drugim SubSeven).



Inną dość skuteczną metodą sprawdzenia, czy na naszym kompie nie zadomowił się jakiś konik trojański, jest po prostu użycie dobrego programu antywirusowego. Większość z nich bez problemu wykrywa popularne trojany. Niestety, znacznie gorzej idzie im z bardziej egzotycznymi programami (np. Norton AntiVirus nie potrafi wykryć naszego rodzimego trojana — Prosiaka, z którym bez problemu radzi sobie AVP czy Mks Vir). W takich przypadkach nie pozostaje nic innego, jak „ręczne" usunięcie podejrzanych plików.



Z pewnością zapytacie, gdzie szukać gotowych do zainstalowania trojanów, gdyż nagle stały się wam niezbędne do życia. Oczywiście potrzebujecie ich tylko i wyłącznie w celach edukacyjnych i zupełnie nieszkodliwych dla otoczenia, a nie do podrzucenia nielubianemu koledze czy nauczycielowi w szkolnej pracowni komputerowej. Odpowiedź jest prosta — w internecie. Wystarczy ulubioną wyszukiwarkę zapytać o hasło trojan, netbus czy back orifice, a z pewnością znajdziecie setki miejsc, z których można ściągnąć coś ciekawego. Jednak wszystkie osoby pragnące przetestować działanie trojanów na własnej skórze (czyt. kompie), powinny kilka razy pomyśleć, czy na pewno tego chcą, gdyż usunięcie programu i efektów jego działania bywa czasami niezwykle trudne i może skończyć się nawet formatowaniem dysku i reinstalacją Okienek.



Lista najczęściej spotykanych trojanów:

Back Orifice
Net Bus
Sub Seven
Prosiak
Donald Dick
ButtMan

Cześć
Dziewczyny i Chłopaki!

Strasznie się cieszę, że tu jestem. Hammer mi powiedział, że

się bardzo ucieszyliście z kwietniowego artykułu o mnie i przysłaliście do REd_Akcji dużo listów na ten temat. Nie wiedziałam, że jestem aż tak dobrze znana w środowisku graczy. Jakie to miłe. Chyba będę musiała poważnie pomyśleć, żeby wystąpić w jakiejś grze — albo najlepiej w całej serii, tak, żeby [illegible]

Wasza ulubiona
Britney Spears

Droga Britney

Mam okropny problem i zupełnie nie wiem do kogo mam się z nim zwrócić, zostałaś mi już tylko Ty. To sprawa życia i śmierci. Podoba mi się taki fajny Andrzej z 6b, ale on nie wie o tym. a ja jestem nieśmiała. Niedługo będzie u nas w szkole dyskoteka i zupełnie nie wiem co mam zrobić, żeby poprosił mnie do tańca.

Zrozpaczona Monika

Droga Moniko

(...) Spadaj mała, to nie ta gazeta. **(cenzura by Hammer)**

Przeglądam sobie kwietniowy Reset myśląc co nowego wymyśliliście tego roku. Widzę całkowicie odwrócony układzik stronnic (tak w nawiasie: to nawiasem mówiąc mogłoby tak zostać) i inne joke'i. Ale gdy otworzyłem na odloty i zobaczyłem B. Spears to przeżyłem shock. Mam jednak nadzieje, że to się nie powtórzy i za miesiąc nie zobaczę wywiadu z Shazzą czy czegoś w tym rodzaju.

CRUX

Piszę do Was w jednej tylko sprawie (bo pismo jest cool). A mianowicie — ja rozumiem, że Numer Kwietniowy musi być poprzekręcany (akurat w przypadku Waszego pisma wyszłoby normalne pismo:), ale w następnych numerach nie róbcie już numerów w stylu pismo od końca. Nie uważam tego za zły pomysł, ale mam nadzieję, że powrócicie do... ekhem... normalności???:). Trzymajcie dalej taki poziom i przestańcie pisać o Britney Spears, bo to nawet na Prima Aprilis jest zbyt sadystyczne. W zasadzie chciałem napisać do Was ten krótki list od, ale z pewnych określonych powodów (czyżby lenistwo?) oszczędziłem Wam tego.:)

Paweł Breguła

Piszę do was w sprawie kwietniowego numeru Resetu. Wystarczy krótko. Jest ZAJEBISTY! wszystko poprzewracane do góry nogami:) Po prostu czad. Jak dla mnie to co miesiąc możecie zmieniać kolejność artykułów. Zawiodłem się tylko na jednej rzeczy. Chodzi o Britney Spears. Ludzie wiem, że jest to primaaprilisowy numer, ale bez przesady. Jak bym chciał poczytać o Britney to bym kupił sobie Bravo. Nie róbcie więcej takich numerów (i nie dajcie w numerze majowym Jennifer Lopez). To moje myśli, a teraz pytania: 1) Czy ten gostek z bazooką to Roos? Pogubiłem się już. (ale rym:). Podpisujecie go jako NB.FATALITY, a wygląda jak Roos. A może Roos to fatality. Nie wiem

Zaucha.

Co się dzieje z waszą gazetą? Szybko gdy tylko ją kupiłem przeczytałem QUAKE WORLD i zacząłem przeglądać i YOHNY był zajebisty. KOMIKS też wypaśny, ale następna strona MANGA — jak mogliście — nie ważcie się więcej (jednak to wam się daruje), ale to, co jest stronę dalej to już przesada roku. W moim najlepszym niekulturalnym i w dodatku cyber magazynie znajduję zdjęcie i artykuł o BRITNEY! Co wy z sobą robicie, a ja was szanowałem za wszystko prawie, ale czemu robicie z siebie BRAVO GIRL i takie inne. Jedyna rzecz jaka utrzymuje mnie przy życiu to możliwość, że zrobiliście to z okazji PRIMA APRILISOWEGO święta (coś w tym rodzaju).

Gall Anonim

Jak co miesiąc kupiłem swojego Reset`a CD. Otwieram, a tu komiks (początek Reset`u — coś chyba nie tak). Dalej manga, Brithney Spears, odloty, itd. Co jest qrde! Kolejność Im się popieprzyła czy co! (do tego ta Brithney, ludzie kto tego słucha). Myślę sobie Prima Aprilis! Nadzieja matką głupich! Zaczynam więc czytać Reset od końca, nareszcie TO TEN STARY RESET! Myślę sobie to wina drukarni — spieprzyli Reset`a. Ale czytam Czarną Skrzynkę i dowiaduję się, że to Hammer zamieszał w kolejności pisma (Dziękuję Bardzo!!! Hammer!!!). Zastanawiam się czy kolega pomocy psychiatrycznej nie potrzebuje, ponieważ. Jesteście (prawda, że nadal jesteście?) gazetą o grach, a o grach to się zaczyna w połowie Reset`u. Wygląda na to, że bardziej was manga i Britney interesuje niż gry. Tylko nie zasłaniajcie się dobrem czytelników, (bo czytają od końca i przekładania stron im zaoszczędziliśmy) bajki to na dobranoc!!! DLATEGO APELUJĘ DO REDAKCJI RESET`U ABY PRZYWRÓCIŁA STARY PORZĄDEK W GAZECIE!!! Świat będzie piękniejszy, wojny się skończą, wszyscy będą grali w DiabloII, będę dobry dla nauczycieli (coś za coś).

Chudy

Sluchajcie dobrze mlotki to co przeczytalem w waszym najnowszym numerze zalamalo mnie kompletnie zakraja sie na chale roku czy to qrwa byl zart z ta britney spears

Dawaliscie dobre zespoly metallice, beastie boys, dajcie rage against the mashine ale nie chamskie disco rozumiem ze chcecie miec wiecej czytelnikow ale nie robcie tego kosztem chonoru mieliscie dobra gazeta ale taka szmira zakrawa na bravo czy wy sie nie szanujecie a gdzie wasz reputacja dajcie moze iglessiasa albo shaze i inny shit baba jest beztalentu powtarza sie

nic orginalnego tylko zulostwo ktore wykonywane bylo 50 razy jak ja wylansowali bo dala dupy drektorowi wytworni to mnie to gowno obchodzi z kazdego mozna w takim razie zrobic gwiazde nawet z tepego dresa Pamietajcie ze poco jest zycie jesli honor stracony jeszcze raz cos takiego czopy to rezygnuje z kupowania waszego pisma (ja kropek nie uznaje bo tak sie wkurzylem ze mi na was szkoda wciskac guziki) nie wstydze sie mojego imienia i nazwiska

Mariusz Grac

PS2:jezeli mnie obrazicie w odpowiedzi to przyjde do was i skasuje wam rude pyski

Wy niedobre paskudy — teraz to się wam nie podobam, co!!? A jak w telewizji leci moja piosenka to niby mimochodem, ale zawsze kątem oka zerkacie czy mi się czasem spódniczka za wysoko nie zadrze. Oglądać to możecie, a poczytać to już nie łaska. Na szczęście znajdą się inni, którzy docenią moje duchowe zalety. A jak tacy jesteście, to na złość odpowiem wam wszystkim razem:

A gdyby to był taki wywiad jak niedawno w jednym magazynie dla panów z króliczkiem w tytule to chciałbyś? Ofatycz ęis yb einjaf,adokzs a. Gostek z bazooka to nie Roos. Czy dobrze widzę? Bravo Grill — to taki tygodnik o grilowaniu dla dziewcząt? Wow, ale wy tu macie fajne gazetki. Jesteśmy i potrzebuje. Czuję się urażona, chcesz w buzię?

Przyzwyczaiłem się już do waszych totalnie odjechanych pomysłów, ale numer kwietniowy zrywa skalp bez dwóch zdań. Medal dla tego, kto wymyślił odwrotny szyk artykułów! Do tego ta Britney Spears. Wszyscy spodziewali się jakiegoś hard-core'owego band'u, a tu proszę, pożywka dla mas:) Za to was kocham, za tą nieobliczalność, nieprzewidywalność i nietuzinkowość. Jak to jest, że niektóre pisma (znaczy Reset) może ciągle zaskakiwać, a inne wciąż lecą na tych samych, po stokroć odgrzewanych pomysłach?

MrLion

Bo my lubimy przede wszystkim zdrową żywność — świeżutką, natomiast inni zadowalają się odgrzewanym junk-food'em.

Chesc! Pyshe do vas, ponyevazh nye mam tzo robyc y poztanowylem vyslac vam dosyc nyetypovego mayla. Otoosh yezd on v cauoscy popiepshony y dosyc krootky, bo pomysly my sye koncha. Hcyalem vas bardzo serdechnye pozdrovych, cala vasha red_akcye, a Roosa osobno, bo my pyershy do guovy pshyshed. Na zakonchyenye pozdraviam moja ukohana Patrycye, bo nadal ja koham, yak yooz pevnye zaoowazylyscye. Chesc hlopaky i chymaycie sye motzno!

Neeou

Wow! Jaki coolowy list. Co prawda nie do końca go zrozumiałam, bo bardzo słabo mówię po polsku, ale skoro ktoś się aż tak napracował, to na pewno miał coś mądrego do powiedzenia.

No i znowu wszystko zawdzięczam Wam. No może nie zupełnie, ale bez Resetu nie byłoby rezultatów. Ale o co chodzi? Otóż, jak już pisałem wziąłem na j. polski Reset jako swoja ulubioną gazetę. No i miałem opowiadać o tym miesięczniku. I opowiadałem tak dobrze, że nie tylko dostałem piątkę, ale facia powiedziała, że ten Reset wydal się jej bardziej interesujący niż sądziła. Z początku nie interesował się w ogóle gazetami o tematyce growej, ale po mojej prezentacji spodobała jej się ta tematyka.

Balky

- Cześć Balky, to ja Hammer...
- Hammer spadaj, to moja rubryka!
- Oj, Brit daj spokój, stary znajomy napisał...
- Ale obiecałeś!
- Dwa słowa zamienię, zaraz sobie pójdę.
- Bo będę płakać i wszyscy pomyślą, że mnie bijesz
- Nie marudź.
- Uueeeeeeeee!!!!!!
- No dobrze, już dobrze, idę sobie. Sorry Balky, sam widzisz jak to jest...

Tak się nieszczęśliwie składa, że w tym roku zmuszony jestem zdawać maturę, a co za tym idzie egzaminy wstępne na Politechnikę Szczecinską — Wydział Informatyki. Egzaminy te składają się z 2 części, matematycznej oraz informatycznej. Otwieram sobie test z roku 1997/98 i ku mojemu zdziwieniu 1 pytanie z cz. informatycznej brzmi tak:

Określenie „RESET" jest używane w odniesieniu do:

A) komendy systemu DOS, wydawanej z klawiatury komputera w postaci: reset [enter].

B) nazwy magazynu (czasopisma) o grach komputerowych

C) konferencji organizowanej od trzech lat w Warszawie

D) pierwszego wyprodukowanego komputera dużej mocy

Dacie wiarę?!?!, wygląda na to, że te uczone głowy układające ten śmieszny test też znają i czytają waszą gazetę. Miło prawda?

PS: Dla kogoś kto by nie znał prawidłowej odpowiedzi na to pytanie testowe (mam tu na myśli w szczególności co mniej rozgarniętych czytelników Resetu czytających mój list w rubryce „Skrzynka Niekontaktowa":-) odpowiadam, że jest nią odpowiedź „B"

Plakat

Strasznie trudne te testy. Będę za ciebie trzymała mocno kciuki i mam nadzieję, że sobie z nimi poradzisz. Szczerze powiedziawszy nigdy bym nie wpadła jaka jest prawidłowa odpowiedź na to pytanie, no ale ja nie jestem mocna z komputerów. Szczerze powiedziawszy nie bardzo też rozumiem o co ci chodziło w tym zdaniu o mniej rozgarniętych czytelnikach. Czy chodziło ci o tych młodszych — jeszcze nierozwiniętych? Bo ja na przykład jestem już całkiem nieźle rozwinięta. Co chyba łatwo dostrzec, prawda?

Mordy kochane!

Czapki z głów i na kolana, chamy! Oto objawił się nam DOS 1.0! A już myślałem, że prostota zapanuje wszem i wobec w pismach komputerowych. Tu i ówdzie coś się ukazywało, ale marne to było i zgoła nic. A tu taki siurpryz! Duch dawnego Miesięcznika Komputerowych Szulerów „Gambler" odrodził się w nowej postaci i od nowa będzie nawiedzał nas co miesiąc (oby, oby), rozśmieszając i bawiąc. Tamten miesięcznik zdechł był biedaczek.(...) Zniknęły z jego łamów ciekawe i śmieszne teksty i już do końca nie pojawiły się na dłuższy czas, ino sporadycznie, ale nadal były smakowite. A teraz Reset ma szansę zająć miejsce „Gamblera" (oby bez takiego końca). Zaprawdę powiadam wam, z przyjemnością wielką i z pewnym takim niedowierzaniem czytałem dowcipne, inteligentne i naprawdę śmieszne teksty. Tak trzymać i nie popuszczać! Taki rodzaj humoru zawsze znajdzie swoich wielbicieli. Dział nie poświęcony tematyce komputerowej w piśmie o grach komputerowych jest oderwaniem się od tematyki, jest świeży i pozwala odetchnąć. Ileż to można ciągle czytać o tych grach i sprzęcie, to staje się takie nudne! Chwała zatem autorom i Redakcji za pomysł. Oczekujemy na więcej i jeszcze lepiej. Pozdrowienia dla całego Zespołu i oby inwencji Wam nie zabrakło.

Jarek K. z miejscowości, co jej ostatnio zamknięto szkołę i już nie ma nic, co by władze mogły jej zamknąć, oprócz mieszkańców.

Oj! Aj! Aha! Cała REd_Akcja daje mi kuksańce, że chciałaby coś powiedzieć, ale nie ma! Skrzynka miała być moja i będzie! Przekażę tylko, że chłopaki się starają, jednak liczą w tym względzie na pomoc zainteresowanych — czyli czytelników. Każdy może stać się częścią D.O.S.a. Rozumiecie? To świetnie, bo ja nie.

Buziaki od Britney otrzymują: 8A ze szkoły nr 47 w Lublinie, Ankh, Artus King & Tomash (Gwóźdź), Asmodai, Gooru, grupa 6 z drugiego roku elektrotechniki na AGH, K2 Ptasior, Koks, KooT, Korith, Mateusz Nowak, Pixolzgierz, Q! M@n, Radek K., Radosław Tadajewski, RaS, Rostek, sosen, Ślimak Kamil Fojuth, Tomasz Hanusch = SeVeN, Mateusz, Łukasz, Cyber z Leżajska.

He, he a jednak udało mi się przemycić coś od siebie: NIN — my ciebie też! (ty wiesz co) - Hammer

MIGHT AND

Coval & Yash

Budowanie drużyny

Zasadniczą różnicą pomiędzy DAY OF THE DESTROYER a poprzednimi częściami sagi MIGHT AND MAGIC jest rozpoczęcie gry tylko jedną postacią. Jak dotąd drużynę można było zaprojektować z góry i pewnym krokiem ruszyć w pełną niebezpieczeństw krainę Jadame. Tym razem tylko jedna postać będzie z tobą od początku aż do samego końca, i właśnie o niej mówi fabuła gry. Jeśli zamierzasz stworzyć drużynę marzeń, wybierz na starcie nekromantę. Choć początkowo będziesz niemal bezbronny, to z czasem nabierzesz wręcz niewyobrażalnej mocy i nikt nie stanie na twej drodze, a przynajmniej nie na długo.

Na drugim biegunie mocy są troll, minotaur i wampir — to raczej bezwartościowa słabizna

Najlepiej zrównoważona drużyna składa się z dwóch nekromantów, kleryka i dwóch smoków. Ewentualnie można zamienić jednego nekromantę na kolejnego smoka. Kleryk jest całkowicie niezbędny, ponieważ doskonale potrafi leczyć wszelakie przypadłości. Jeśli zaopatrzyć go w zestaw zaklęć ochronnych, znacznie zwiększa szansę przeżycia w ekstremalnych sytuacjach, a na dodatek potrafi wskrzeszać członków drużyny — nawet prawdziwym weteranom zdarza się popełnić błąd i paść w boju. Smok potrafi latać, co na otwartych przestrzeniach praktycznie eliminuje z walki wszystkich naziemnych przeciwników, którzy nie potrafią walczyć na dalekie dystanse, a poza tym umie sprawnie ziać ogniem (cudowny wpływ meksykańskiego chilli), zadając ogromne obrażenia. Nekromantów cechują znaczne zdolności magiczne, mogą oni zostać grandmasterami w 5 różnych dziedzinach magii. Oczywiście, uczenie się od razu wszystkich dziedzin jedną postacią nie ma najmniejszego sensu, ponieważ przez długi czas w żadnej z nich nie będziesz prawdziwym kosiarzem. Dlatego powinieneś szybko zdecydować, która postać czego ma się uczyć.

Umiejętności walki sztyletem czy różdżkami całkowicie odpuść. W późniejszej fazie gry nie będziesz musiał nawet zbliżać się do przeciwnika — kilkoma skutecznymi zaklęciami z dystansu obrócisz każdego w proch, co jest o wiele bezpieczniejsze i nie brudzi rąk wrażą posoką.

Jeśli początkowo będziesz miał problemy z pokonaniem nawet najprostszych przeciwników, co jest szczególnie uciążliwe, gdy rozpoczynasz grę nekromantą, powinieneś skorzystać z małego triku. Weź z wozów butelki brandy i sprzedaj ją handlarzowi w mieście. Za otrzymane pieniądze wytrenuj zdolność "bow" i kup jakąkolwiek broń miotaną. Łatwo zauważyć, iż miasto jest osadzone na górce — wystarczy, że przyciągniesz na obrzeża oddziały piratów, wdrapiesz się na górę i wystrzelasz ich niczym kaczki na strzelnicy. Upewnij się jednak, czy aby nie przyłączyłeś z lokalnej tawerny nowych członków drużyny, ponieważ doświadczenie dzieli się pomiędzy wszystkich jej członków. Im mniej pomocników, tym szybciej będziesz się uczył i osiągniesz "samodzielność". Piraci będą długo się odradzali, a ich liczba jest ograniczona — w tym momencie nie musisz ich wszystkich zabijać, ponieważ lokalny nauczyciel daje możliwość awansu tylko na 5 poziom doświadczenia.

Gdy powiększasz cechy swoich postaci za pomocą punktów otrzymanych za kolejne levele, zwróć uwagę na to, kto w jakiej zdolności może awansować na wyższy poziom wtajemniczenia. Punkty należy wykorzystać na osiągnięcie minimum wymaganego do awansu w danej cesze (odpowiednio 4, 7 i 10 punktów dla experta, mastera i grandmastera). Spis wszystkich znanych drużynie (czyli odwiedzonych przynajmniej raz) nauczycieli znajduje się w Journalu, który przy okazji jest skarbnicą innych przydatnych informacji. Udaj się do tych nauczycieli i awansuj jak najszybciej, a prawie zawsze efekt nauki będzie bardziej niż zadowalający.

Przemierzając krainę Jadame znajdziesz wiele beczek wypełnionych po brzegi magicznym płynem, który może na stałe zwiększyć atrybuty wybranej przez ciebie postaci. Problem polega na tym, który bohater powinien dostać dodatkowe punkty. Inteligencja najbardziej przydaje się nekromantom i smokom. Endurance, czyli odporność, daj nekromantom (którzy z natury są wątłego zdrowia) i klerykowi. Bardzo ważne jest, żeby ten ostatni zawsze był przytomny, ponieważ jako jedyny potrafi skutecznie leczyć i dzięki temu ograniczać liczbę koniecznych odpoczynków. Prędkość szczególnie przydaje się nekromantom (trzonowi twojego ataku) w częstszym rzucaniu zaklęć. Co ciekawe, zawartość beczek (podobnie jak na przykład potwory lub przedmioty w skrzyniach) odnawia się po pewnym czasie. Pij więc i otwieraj skrzynie co jakiś czas — na pewno warto, zwłaszcza, jeśli w skrzyni znajdował się jakiś super przedmiot a przydałby się drugi, identyczny.

Ogólną zasadą rządząca w M&M8 jest jakość, a nie ilość. Lepiej złożyć drużynę z 3 osób i wytrenować je na 20-któryś poziom, niż kierować piątką śmialków i osiągnąć wszystkimi 10. Mniejsza drużyna to mniejsze wydatki i co za tym idzie - lepszy ekwipunek. W efekcie masz mocniejszy pancerz (przez co trudniej cię zranić), a zadawane przez ciebie obrażenia są większe.

Walka z przeciwnikiem

M&M8 to głównie niekończąca się walka z przeważającymi siłami wroga. Niejednokrotnie w bezpośrednim starciu nie będziesz miał szans na zwycięstwo — w takich wypadkach należy skorzystać z kilku forteli. Pierwszy z nich wymaga znajomości zaklęcia Jump i doskonale nadaje się do zlikwidowania np. łowców smoków. Zbliżasz się do formacji wroga i czekasz, aż zacznie cię ścigać, następnie przy pomocy czaru wskakujesz na pobliski budynek i (jak w przypadku piratów) otwierasz sezon na łowców smoków, nie szczędząc im zaklęć i strzał.

MAGIC VIII

Drugi sposób wymaga ogólnodostępnego czaru Sparks. Najpierw ściągasz przeciwników pod most, a sam wchodzisz na górę. Rzucasz zaklęcie Sparks, które spada na wyczekujących przeciwników i na moment zatrzymuje ich w miejscu. W chwili kiedy stoją bezradni otrzymując obrażenia od czaru, szybko wychyl się i poczęstuj ich serią strzał i/albo ofensywnych zaklęć.

Kolejny ciekawy sposób to zaklęcie Water Walk, umożliwiające chodzenie po wodzie. Wystarczy, że bitwa toczy się nieopodal morza, jeziora, albo rzeki. Rzucasz zaklęcie, wchodzisz na wodę i strzelasz w przeciwników, którzy zostali na brzegu.

Ostatni z forteli, najbardziej oczywisty, to skorzystanie z zaklęcia Flight. Unosisz się w powietrzu i jeśli twoi wrogowie nie potrafią latać, to z dystansu pozbawiasz ich życia. Walka na otwartych terenach z użyciem latania jest sposobem najskuteczniejszym dzięki możliwości zmiany wysokości, na jakiej znajduje się drużyna, w czasie trwania tury przeciwnika. Jeśli wróg używa czarów ofensywnych, a ty stoisz na ziemi, nie sposób uniknąć obrażeń. Natomiast w powietrzu, po wystrzeleniu ostrzegawczej serii zaklęć w przeciwnika (w opcji quick spell ustaw najlepsze czary ofensywne na dany typ potworów i trzymaj klawisz s), czekasz na jego odpowiedź i zmieniasz wysokość, pozwalając magicznym pociskom, kulom ognia i podobnemu świństwu przelecieć pod lub nad drużyną.

Zdobywanie przedmiotów

Nawet największym herosom czasami brakuje pieniędzy na zakup nowego, jeszcze bardziej niszczycielskiego zaklęcia czy miecza — łatwo temu zaradzić. Wystarczy, że znajdziesz dwóch pasujących do siebie handlarzy. Jeden musi produkować towar, który skupi od ciebie drugi. No tak, ale gdzie upchnąć tyle balastu? Najlepiej zatrudnić do tego bohaterów przesiadujących w tawernie. Dwukrotnie kliknij na plecak któregokolwiek z bohaterów, nawet jeśli nie jest w twojej drużynie, i możesz wkładać i wyjmować dowolną liczbę przedmiotów z jego inventory. Teraz udajesz się do docelowego miasta, najlepiej zrobić to za pomocą czarów teleportacyjnych (jest ich kilka), i wszystko sprzedajesz. Proces możesz powtarzać dowolną liczbę razy — pieniędzy z pewnością ci już nie zabraknie.

Jeśli poznałeś już wodny czar "umagicznienie przedmiotu", przed sprzedażą użyj go na każdym niemagicznym, a drogim przedmiocie. Nawet jeśli nie uzyskasz cech wartościowych dla drużyny, to na pewno sprzedasz go dużo drożej.

Jeśli chciałbyś dokonać kilku większych zakupów, a zwyczajnie nie masz szczęścia trafić na to, czego szukasz, to przed wejściem do sklepu wciśnij F11 (Quicksave). Następnie wejdź do środka i sprawdź, czy asortyment ci odpowiada. Nie jesteś zadowolony? To skorzystaj z opcji load i spróbuj ponownie. Czynność możesz powtarzać aż do znudzenia albo znalezienia tego, czego szukasz.

Jeśli odwiedzając sklepy magików lub alchemików zauważysz na półce białe lub czarne napoje z opisem zawierającym w sobie nazwę jednego ze współczynników (np. pure speed), kup miksturę bez zastanawiania. Wypicie czarnej polewki da jednemu z bohaterów stały wzrost współczynnika o 50. Natomiast z butelek białych bardzo łatwo uzyskać czarne, mieszając je z jedną z podstawowych mikstur (uwaga, wymagana jest alchemia na grandmaster!). Aby dojść co z czym mieszać, wystarczy trochę prób z save'm.

Ponieważ zwiększająca konkretny współczynnik czarna mikstura działa na daną postać tylko raz, warto zrobić sobie prywatną "kartę win", zawierającą informacje dotyczące wcześniejszych konsumpcji naszych bohaterów. Po co marnować drogie napoje i pić kilkakrotnie to samo?

W pewnym momencie gry będziesz miał do wykonania dwa różne zadania, a przedmiot konieczny do ich wypełnienia będzie jeden. Wydawałoby się, że trzeba z czegoś zrezygnować, ale to tylko pozory. Wystarczy, że udasz się w Ravendale do domku otoczonego drewnianą podłogą. Wejdź do środka i wybierz opcję dialogową "I lost it", co oznacza "Zgubiłem to". "W nagrodę" dostaniesz przedmiot konieczny do ukończenia drugiego zadania. Jedynym wyjątkiem od tej reguły jest zadanie dotyczące tworzenia przymierza.

Nawet jeśli nie zgubiłeś nic, warto odwiedzić raz na jakiś czas tą chatkę. Jej gospodarz udzieli ci podpowiedzi dotyczących aktualnie wykonywanych zadań z głównego wątku gry (niezbędnych do jej skończenia).

Pamiętaj o jednym — nie trzeba wykonać wszystkich questów, aby przejść M&M8. Jeśli masz problemy z jakimś pobocznym zadaniem, nie załamuj się i graj dalej. Bardzo często potrzebny przedmiot znajdziesz później w bardzo odległym miejscu. A jeśli się nie uda... Cóż, wszystkiego po prostu nie da się załatwić.

Kilka konkretów

Na koniec kilka konkretów, z którymi miałem najwięcej problemów i zacięć.

"Serce ognia" — jedna z czterech części klucza niezbędnego do otwarcia drzwi w kryształe, znajduje się (podobnie jak inne serca) w głównej siedzibie żywiołaków. Jednak żeby je znaleźć, należy dotrzeć do ukrytego pomieszczenia. Nie wiesz jak? Po prostu zamknij oczy i wskocz w wodospad z lawy, przejście jest za nim.

Tajna baza piratów, jak również wejście do krainy żywiołów ziemi, pojawiają się w odpowiednim czasie na morzu w Dagger Wound Island. Polataj po okolicy; kiedy wykonasz odpowiedni quest, na pewno tam będą.

I jeszcze coś. Pewnie uważasz, że prawdziwym wyjadaczom RPG-ów nie warto tego przypominać, ale dla pewności powtórzę. Czytaj dokładnie wszystko, co się da. W M&M8 bardzo dużo podpowiedzi zawartych jest w dialogach lub spisanych na różnego rodzaju papirusach. Nie ma nic gorszego, niż zacięcie się w którymś momencie z powodu niedoczytania "zbyt długiego" tekstu pozornie nieważnego NPC'a.

THE SIMS

ŻYJ SIMPATYCZNIE

Yanoos

Tworzenie Sima to ważny moment - decydujemy o jego charakterze. Do podziału dostajemy 25 punktów i pięć cech. Obliczane są one na zasadzie przeciwieństw. Znaczy to, że na jednym końcu skali jest SCHLUDNY, na drugim FLEJTUCH. Jeżeli nie damy na jakąś cechę ani jednego punktu, to efekt w charakterze będzie negatywnym odzwierciedleniem danej cechy. Poniżej znajdziecie przykład na stworzenie Sima radzącego sobie w każdej niemal sytuacji. Największa przyjemność płynie jednak z eksperymentowania. Warto pobawić się punktami i obserwować, jak wpływa to na simowy żywot, karierę, kontakty.

SCHLUDNOŚĆ - najmniej ważna cecha naszego głównego Sima. Najlepszym sposobem na utrzymanie porządku jest zatrudnienie pokojówki albo znalezienie żony lub zrobienie dziecka... Najwyżej dwa punkty.

PRZEBOJOWOŚĆ - - ważna cecha, decydująca o tym, czy Sim jest śmiały, czy nie. 7 punktów gwarantuje udane życie zawodowe i osobiste.

AKTYWNOŚĆ - aktywny Sim lepiej wykorzystuje swoją energię. Ważna cecha u karierowicza, choć zazwyczaj wystarcza 5 punktów i najlepsze łóżko w domu.

USPOSOBIENIE - decyduje o tym, czy Sim jest salonowym lwem czy mrukiem. Wysokie usposobienie ułatwia kontakty z ludźmi. Nie więcej niż 4 punkty.

NASTAWIENIE - Kolejna ważna cecha. Sim z niskim nastawieniem łatwiej się złości, wdaje w bójki, gorzej mu idzie w pracy. Dajemy całą resztę punktów.

DOMEK NA PRERII

Sima warto gdzieś zameldować. Są dwa wyjścia - bierzemy goły teren i stawiamy domek od zera, albo kupujemy gotowy domek na działce i meblujemy go.

Na początek potrzebujemy trzech pokoi - głównego kuchnio-salonu, sypialni i łazienki. Zaczynamy od kładzenia płytek na część kuchenną i łazienkową (nie przenoszą ognia w razie pożaru) i najtańszej wykładziny na część salonową i sypialną. Warto wiedzieć, że rodzaj podłogi i pokrycia ścian mają wartość tylko estetyczną - Simowie równie dobrze czują się na gołym betonie i przy surowych ścianach, jak i przy wystroju a la Chester. Nie przesadzajmy też ze ścianami - wewnątrz ściśle oddzielona powinna być tylko łazienka. Dorzucamy kilka okien, tanie drzwi i dom w stanie surowym jest gotów. Drzwi wejściowe powinny być blisko ulicy, a łazienka powinna mieć dwa wyjścia - do salonu i do sypialni.

Zaczynamy meblować domek. Co w nim MUSI znaleźć się na początek? Łóżko (od razu 2-osobowe), szafka nocna z budzikiem, prysznic, kibelek, lustro, umywalka, lodówka, zlew (pojedynczy), dwie szafki kuchenne (na jednej zlew, na drugiej robi się jedzenie), mikrofala, kosz na śmieci (ten wielki, za 375 $ - posłuży jako szafka pod kuchenkę), podwójny stół do jedzenia, krzesło, telewizor (warto od razu kolorowy), przed nim fotel albo kanapa i biblioteczka obok niego. Dorzucamy telefon, magnetofon, czujnik dymu w kuchni, alarm przy drzwiach wejściowych, po 2 najtańsze lampy stojące na każde pomieszczenie i już da się żyć. Dwie podpowiedzi - umywalka powinna stać obok kibelka, a między lodówką i kuchenką warto pozostawić wolny blat.

DYNASTIA

W czasie gry stopniowo wymieniamy meble na lepsze, użyteczniejsze, ładniejsze. Zasada jest jedna - im droższa rzecz, tym lepiej spełnia swe zadanie (albo przynajmniej lepiej wygląda). Lepsza kanapa jest wygodniejsza, lodówka lepiej syci głód, kibelek i wanna stają się komfortowe itp., dlatego meble zapewniające energię, komfort i jedzenie upgrade'ujemy na początku. Jest też grupa przedmiotów, które warto mieć i takich, które mimo iż drogie, są bezużyteczne.

Warto mieć dobry telewizor (plazma), flippery, bilard, grill, yaccuzi, basen, kosz do koszykówki - działają na sąsiadów jak przynęta na rybę. Dzieła sztuki są dobrą inwestycją - ich wartość w odróżnieniu od innych przedmiotów rośnie z czasem. Odpuszczamy drogie żywopłoty, drzewka, doniczki, zegar z kukułką, łosia - ładnie wyglądają, ale mają niewielki wpływ na samopoczucie. Lepiej dokupić więcej okien (najtańsze są bardzo dobre) i lepszy komputer. Konieczne są szachy, pianino, sztalugi, przydatna zmywarka do naczyń.

Gdy zdecydujemy się na dobudowanie piętra, warto zaczynać od małego pokoiku i stopniowo go obudowywać innymi pomieszczeniami. Wszystkie schody mimo różnic w cenie działają i oddziałują dokładnie tak samo.

HOME SWEET HOME

Codzienne życie Sima kręci się wokół zaspokojenia kilku podstawowych potrzeb - snu, jedzenia, kontaktu z innymi ludźmi, higieny, wygody, rozrywki, wypróżniania się, zarabiania na życie.

Najłatwiej żyć w parze, góra w trzy dorosłe osoby. Zapewniają one sobie nawzajem towarzystwo, a gdy dwie pracują, trzecia może gotować, rozwijać więzi towarzyskie z sąsiadami i uczyć się. Rodzina Simów maksymalnie może liczyć osiem osób. Granie jednak traci wtedy sens - trudno dbać o potrzeby każdego członka takiej bandy.

Jak utrzymywać porządek? Najlepiej od razu wynająć sprzątaczkę, potem, gdy dom jest za duży, można jej pomagać. Brudne talerze, zostawione jedzenie i pizza „produkują" muchy po 8 godzinach, ciasteczka po dobie, ciasto nigdy.

Simowie bez budzika śpią, zanim się nie wyśpią („Energia" na 100). Jeżeli nastąpi to w środku nocy, i tak się nie obudzą do 6 rano, chyba że coś im każemy zrobić. Dorosłego Sima może obudzić w nocy płacz dziecka, pracujące TV lub radio, telefon, duch, pianino, bilard lub komputer. Pomieszczenia są dźwiękoszczelne - wszystko to w pokoju obok nie ma wpływu na sen.

DO PRACY BY SIĘ SZŁO

Prędzej czy później musimy iść do roboty - pieniądze topnieją, a domek wymaga ulepszeń. Rzut oka w gazetę albo do komputera - i już mamy kilka ofert. Komputery są drogie i przydatne głównie do szukania pracy. Kup jeden, sprawdź oferty i sprzedaj tego samego dnia - odzyskasz 100 proc. sumy. Jeżeli żadna oferta ci nie odpowiadała, powtórz operację następnego dnia.

Pracowanie w THE SIMS jest proste - wychodzimy o tej i o tej, wracamy po kilku godzinach. Każda robota jest tu dobra, choć polecam karierę wojskową (od początku sporo pieniędzy, dość szybkie awanse), medyczną (na początku słaba, ale pod koniec daje dużo kasy za mało pracy) i kryminalną (ciekawa...).

Mamy pracę - jak awansować i ją utrzymać? Najważniejsze - wychodzić do pracy w dobrym nastroju. Nawet jeżeli wypełnimy limit przyjaciół i zdobędziemy wymagane umiejętności, bez dobrego humoru nici z awansu. Możesz utracić przyjaciół, stracić umiejętności, spóźnić się jeden dzień, ale zdegradowanie grozi tylko za zły humor, a zwolnienie z pracy za dwa dni absencji. Czyli - robimy limity a potem dbamy o zadowolenie. Pierwszy awans nie wymaga niczego. Na samochód do pracy można bez konsekwencji spóźniać się codziennie nawet po kilkadziesiąt minut (czeka godzinę). Należy pamiętać, że Sima w złym humorze trzeba do niego posłać.

FIGHT FOR YOUR RIGHT

Zdobycie i utrzymanie jak największej liczby przyjaciół rodziny (powyżej 50 punktów wskaźnika „Kontakty" i uśmiechnięta buźka) jest jednym z głównych zadań w THE SIMS, pod warunkiem jednak, że chcemy awansować lub organizować imprezki. Do zwykłego nabijania „Towarzystwa" wystarczy żona/mąż/dziecko.

Zaraz na początku zabawy liczba sąsiadów jest niewielka - autorzy gry obsadzili tylko rodzinę Ćwir (ze świetną Majką). Są zawody, które potrzebują do wyższego awansu wielu przyjaciół. Musimy ich dla naszego Sima stworzyć. Po zrobieniu save'a wracamy do mapy okolicy i tworzymy ośmioosobową rodzinę. Zamiast domu stawiamy jej jedną ścianę, na niej telefon i kupujemy grill albo magnetofon. Do tego imprezowe baloniki i party gotowe. Przyjdą na nie nasi bohaterowie. Warto przywitać się ze wszystkimi - później będziemy mogli do nich zadzwonić. Wracamy do głównej rodzinki i nowych sąsiadów mamy już w telefonie. Nie jest to „czysty" sposób, ale działa.

Gdy zapraszamy kogoś przez telefon, mamy jedną szansę na cztery, że sąsiad zechce przyprowadzić znajomych (góra trzech). Gdy dzwonimy do kogoś bez statusu „przyjaciela rodziny" - odmówi, a pomiędzy 1 a 6 rano odmawia nawet przyjaciel. Dzieci odmawiają po 7.30 wieczorem.

Nawiązanie dobrej znajomości wymaga czasu, a tego w THE SIMS jest zawsze za mało. Startujemy ze wskaźnikiem „Kontakty" równym zero. Do „trzydziestki" tylko rozmawiamy - inne działania mogą wkurzyć. W THE SIMS jest 12 głównych tematów rozmowy - 4 dla dorosłych, 4 dla dzieci i 4 dla wszystkich. Każdy z Simów może się nimi zainteresować słabo, średnio lub mocno. Słuchacz, któremu podoba się temat rozmowy, zyskuje pięć punktów „Towarzystwa" i trzy „Kontaktów". Gdy temat jest zły, „Kontakty" spadają o trzy punkty, a „Towarzystwo" wzrasta także o trzy, więc nawet nieudana rozmowa coś daje. Jeżeli Simowie rozmawiają robiąc coś innego (jedząc, oglądając TV) włącza się drugi tryb rozmowy, „Group Talk". Mówiący zyskuje wtedy aż 8 punktów „Towarzystwa" i jeden „Kontaktów" za każdą osobę w grupie.

Gdy wskaźnik „Kontakty" przekroczy 30 punktów, kolejkujemy do oporu Rozmawiaj-Komple-

DEATH IS NOT THE END

ment-Rozmawiaj-Komplement itp. i patrzymy, jak naszej rodzinie przybywa nowy przyjaciel. Gdy pojawi się „buźka" i 50 punktów, operację powtarzamy na kimś innym. W ten sposób możemy zyskiwać po kilku przyjaciół dziennie bez zaniedbywania się.

Powyżej 70 punktów „Kontaktów" pojawia się tzw. „menu romansowe" - przytul, pocałuj, flirtuj itp. i to niezależnie od płci rozmówców. W okolicach 100 punktów zakochują się w sobie i pojawia się opcja „Oświadcz się" (facet-kobitka) i „Zaproś" (ta sama płeć). W ten sposób możemy stworzyć rodzinkę homoseksualną, mieszaną, z żonami, kochankami i przedziwnymi układami damsko-męskimi.

Nie zajmujcie gości cały czas rozmową i przytulaniem - muszą mieć czas odpocząć, zjeść, zalatwić się, potańczyć. To samo jest z oświadczynami - „ofiara" musi być rozbawiona, najedzona, zadowolona, wycałowana i obsypana prezentami, by powiedziała „tak". Proporcje tych działań są za każdym razem różne - pozostaje eksperymentowanie.

KOCHANIE, JESTEM W CIĄŻY...

W końcu, po wielu buziakach i przytulaniach (ewentualnie po telefonie „adopcyjnym") pojawia się kołyska z niemowlakiem. Pozostaje on w tym stanie przez 3 dni, drąc się co jakiś czas niemiłosiernie. Najpierw zawsze karm, potem spróbuj bawić się, na końcu śpiewaj - w tej właśnie kolejności. Dziecko śpi przez 6 godzin - proponuję czuwanie rodziców na zmianę (drugie łóżko w innym pokoju). Odhodowany, trzydniowy dzieciak, pojawiając się w rodzinie „dziedziczy" charakter i zwyczaje po jednym lub obojgu rodziców (wypadkowa).

Jeden dzień opuszczony w szkole obniża ocenę w dzienniczku o stopień, odzyskujemy go przy komputerze lub czytając książki. W domu pociechy przydają się tylko do sprzątania - nie umieją gotować, nie podnoszą się im umiejętności.

A co z zagrożeniami? Gdy nie płacimy rachunków, po dziesięciu dniach przychodzi człowieczek w zielonej kurtce i „zasysa" najcenniejszy przedmiot w domu, ewentualnie kilka cennych przedmiotów, do równego rachunku. Przedmioty wyceniane są wedle obecnej wartości (po zużyciu), a nie po wartości nominalnej. Wyłączona zostaje wtedy opcja kupowania i sprzedawania. Rachunki bywają uciążliwe przy dużym, bogatym domu. Weź jeden ze skrzynki, poczekaj, aż pojawi się po 3 dniach następny i idź zapłacić poprzedni. Nowy rachunek ze skrzynki zniknie!

Ogień pojawia się przy kominku (sypie iskry) i przy piecyku lub grillu, gdy ktoś słabo gotujący chce zrobić jedzenie. Pożar rozprzestrzenia się na palne przedmioty i Simów (mogą tak zginąć). Gdy kupiliśmy czujnik dymu, szybko przyjeżdża straż pożarna.

Śmierć spotka też na 100 procent Sima, który próbuje zreperować telewizor bez „Techniki". Gdy jego „Technika" to 1 punkt, ma 25 proc. szansy na zgon, przy 2 punktach - 10 proc. szansy, powyżej trzech - jeden procent. Z żarówkami jest łatwiej - zagrożenie to zawsze jeden do stu.

Simowie umierają z głodu bardzo długo - trzy-cztery dni, cały czas głośno protestując. Gdy „Wolna wola" w menu opcji jest włączona, zawsze pójdą coś zjeść.

Po śmierci ciało Sima zamienia się w urnę (w domu) lub nagrobek (na zewnątrz). Rodzina jakiś czas rozpacza, chodzi na grób popłakać, podobnie przyjaciele.

O 11 wieczorem każda urna lub nagrobek dają jedną szansę na osiem, że pojawi się z nich duch - zielonkawo-przezroczysta wersja zmarłego Sima. Duchy są niewidzialne przez większość czasu, halasują tylko i jęczą. Czasami stają się widzialne, co powoduje przerażenie i panikę lokatorów. Egzorcyzmy są proste - wystarczy sprzedać nagrobek lub urnę jak normalny mebel (5 $).

Miłego simulowania!

ADAMEK SOBIE RAJEK UJAWNIA:

johny i SKOK OSTATNI

1

Johny wstał. Nim wstał, siedział. Wstał, bo wiedział, że wychodzi. A siedział, bo go wsadzili. Nim go wsadzili — złapali, bo się Johny dał, bo się nie bał. Złapali, wsadzili, Johny siedział, odsiedział i wstał. Stał teraz w celi numer 5 na drugim piętrze szarego budynku, otoczonego siedmiometrowym murem pomalowanym w psy typu rotweiller. Dyrekcja więzienia miała nawet zamiar wyposażyć namalowane psy w megafony, które dla prewencji szczekałyby od czasu do czasu. Zdawało się, że Johny tego nie doczeka.

2

"Otwórz się, dajmy na to, Sezamie" — pomyślał i żelazne wrota rozsunęły się. Johny dał krok i znalazł się po tej stronie muru, na której namalowane były słoneczniki i biedronki. Na razie bez efektów dźwiękowych. Johny zrobił przysiad, pompkę i fiflakiem dotarł do przystanku. Po chwili podjechało czerwone FSO 1500, kierowca otworzył drzwi i skinął na Johnego, by ten wsiadł. Ten wsiadł.

3

- Cześć Johny. Fajnie, że wyszłeś.
- Wyszedłeś.
- Nie no, ja to już dawno. Ze dwa lata będzie na wiosnę. Żonę mam, dziecko... Ty, Johny — dałeś się.
- Ja, Johny — dałem się, bo się nie bałem. W tym fachu jak się nie boisz — siedzisz. A pozycja siedząca to pozycja męcząca. Wierz mi.
- Ile...
- 15.
- Sporo.
- Niemało.
- Aha, przecież jestem ci coś winien.

Czerwone FSO przyśpieszyło i zniknęło za zakrętem.

4

- Jak było?
- Przeżyła.
- No dobra, teraz pojedziemy do mnie. Druga przyjaciółka, tym razem szklana, czeka w chłodnym miejscu.
- Rozumiem — taka metafora. Doceniam to.

5

Siedząc przy metaforze Johny i kierowca rozmawiali. O pracy, strachu, siedzeniu, zmęczeniu, żonie, dziecku i czerwonym FSO 1500. Rozmawiali też o skoku. Ale nie o tyczce lub w dal, choć pewnie gdyby użyć metafory...

Rozmawiali o skoku, o skoku ostatnim.

6

Skok ostatni miał to do siebie, że był dość ryzykowny, ale mieścił się w przestrzeni probabilistycznej powodzenia. Co ważniejsze, skok ostatni dlatego miał być ostatni, że 1) przynosił Duży dochód (Duży przez wielkie, co wiDać). 2) tak wielki, że ta wielkość eliminowała dalszą potrzebę skakania, 3) zwykle się jednak nie udawał z przyczyn niezależnych i losowych, których nawet plan dopracowany w najdrobniejszym szczególe nie mógł uwzględnić. Johny i kierowca mieli taki właśnie plan.

7

- Boisz się?
- Hmmm?
- ?
- Boję się.
- To dobrze. Znaczy, że wchodzisz.

Johny wszedł.

8

Johny wszedł, skoczył i dał się, mimo, że tym razem się bał. Siedział teraz, a nie stał, bo miał jeszcze trochę do odsiedzenia. Od czasu jednak do czasu wstawał i podchodził do okna. Patrzył na siedmiometrowy mur pomalowany w ujadające rotweillery. Ujadające rotweillery szczekały teraz za pomocą megafonów gromkie hau!

- No to pokazałem klasę — ostatni skok to skok ostatni — pomyślał Johny i tylko jedno go teraz frapowało: jaki dźwięk wydają słoneczniki i biedronki?

BLANKIET ZAMÓWIENIA

Kolory:
czarny metalik szt.
srebrny metalik szt.
zielony metalik szt.
niebieski metalik szt
czerwony szt.

Imię i nazwisko: _____ numer: _____
ulica: _____ kod: _____
miasto: _____
telefon: _____

Zamawiam bagażnik rowerowy: PICNIC w promocyjnej cenie 60 PLN

Cena zawiera koszt przesyłki pocztowej i pobrania
Zamówienia prosimy przesyłać na numer faxu (048) 621 70 81 lub pocztą na adres:
PTS Sławek Moczulski, ul. I Armii Wojska Polskiego 4
26-910 Magnuszew
Termin realizacji zamówienia 14 dni

48 STRON

RELLANNIUM

DEADLINE

FUNDUSZ EMERYTALNY, ORGANIZACJA ŚMIERCI I ARANŻACJA WNĘTRZ

KOLEKCJONER BĘBENKÓW USZNYCH
DZIEŃ DOBRY, JESTEŚMY Z POLICJI...
PRZYKRO MI, ALE I TAK NIC OD WAS NIE KUPIĘ.
DOM ŻONY OFIARY: NOWOCZESNY, PRZESTRONNY BUDYNEK O DUŻYCH OKNACH, W MIŁEJ OKOLICY NA PRZEDMIEŚCIU, W POBLIŻU SUPERMARKET, DOGODNY DOJAZD DO CENTRUM DUŻO ZIELENI. 17:40
PRZEPRASZAMY ZA NAJŚCIE, ALE MUSIMY PANI POKAZAĆ PARĘ ZDJĘĆ, PANI ORLOWSKY.
PARĘ ZDJĘĆ TO JA WAM MOGĘ POKAZAĆ.
TO MIEJSCE ZBRODNI. CZY WIDZI TU PANI COŚ, CZEGO NIE BYŁO WCZEŚNIEJ?
?
OPRÓCZ TEGO WIELKIEGO NAPISU KRWIĄ NA ŚCIANIE, TO NIC.
OCH MÓJ BOŻE.
WEZWIJ TECHNIKÓW.
MIEJSCE ZBRODNI, 18:12
JAK MOGLIŚCIE TO PRZEOCZYĆ?
ODWAL SIĘ, BIAŁASIE!
CRUNCH!
ZABIERZCIE PRÓBKĘ DO LABORATORIUM.
MIEJSCE ZBRODNI, 18:27
LABORATORIUM POLICYJNE. CZYNNE DO 17:30
MAMY DUŻO ROBOTY, ROZWIĄZUJEMY SPRAWĘ SERYJNEGO MORDERCY, KTÓRY SZYJE SOBIE DRES ADIDASA Z BĘBENKÓW USZNYCH SWOICH OFIAR.
TRZEBA PRZEANALIZOWAĆ PEWIEN ŚLAD POZOSTAWIONY PRZEZ SZALEŃCA.
RO CO? PRZECIEŻ BALCEROWICZ JEST NIETYKALNY.
LABORATORIUM POLICYJNE NASTĘPNEGO DNIA, 10:25

MIAUCZENIE OWIEC
TO PRAWDZIWE ARCYDZIEŁO! WRZUCĘ TO DO KOMPUTERA, KTÓRY PRZEANALIZUJE MILIONY DANYCH Z TYSIĘCY SERWERÓW NA CAŁYM ŚWIECIE....
EVIDENCE
DNIE!
CO ON PIEPRZY? PRZECIEŻ MAMY ANALIZOWAĆ ŚLAD!
CHODŹMY STĄD, MAM PEWIEN POMYSŁ.
FBI WANTED
SIEDZENIE W BARZE TO NIEZŁY POMYSŁ, ALE TO NIE POSUNIE ŚLEDZTWA DO PRZODU.
BAR
CO PROPONUJESZ?
WIĘZIENIE STANOWE im. STANA LEE DLA SZCZEGÓLNIE NIEBEZPIECZNYCH RYSOWNIKÓW KOMIKSÓW 12:25
TU TRZYMAJĄ NAJGROŹNIEJSZYCH RYSOWNIKÓW KOMIKSÓW - POLCHA, GAWRONKIEWICZA, TRUSCINSKIEGO ...
BYĆ MOŻE ROZMOWA Z NIMI POMOŻE NAM ODNALEŹĆ SENS TEGO KOMIKSU.
TRZYMAJCIE SIĘ BLISKO RAMKI - NIGDY NIE WIADOMO, CO ONI MOGĄ DORYSOWAĆ.
CHOLERA ALE JESTEM NISKI!
TRZY MINUTY. NIE DOTYKAĆ SŁUPKÓW, NIE PODAWAĆ NICZEGO NIEZNANEGO, NIE NISZCZYĆ SŁUCHAWKI, NIE PALIĆ, NIE PIĆ PO ŚCIANACH, NIE
MIAU. TO JA. ANGELIKA.
NIECHCE MI SIĘ Z TOBĄ GADAĆ.
KRA! KRA!..
KUM, KUM...
HAU!..
...
MUUU!

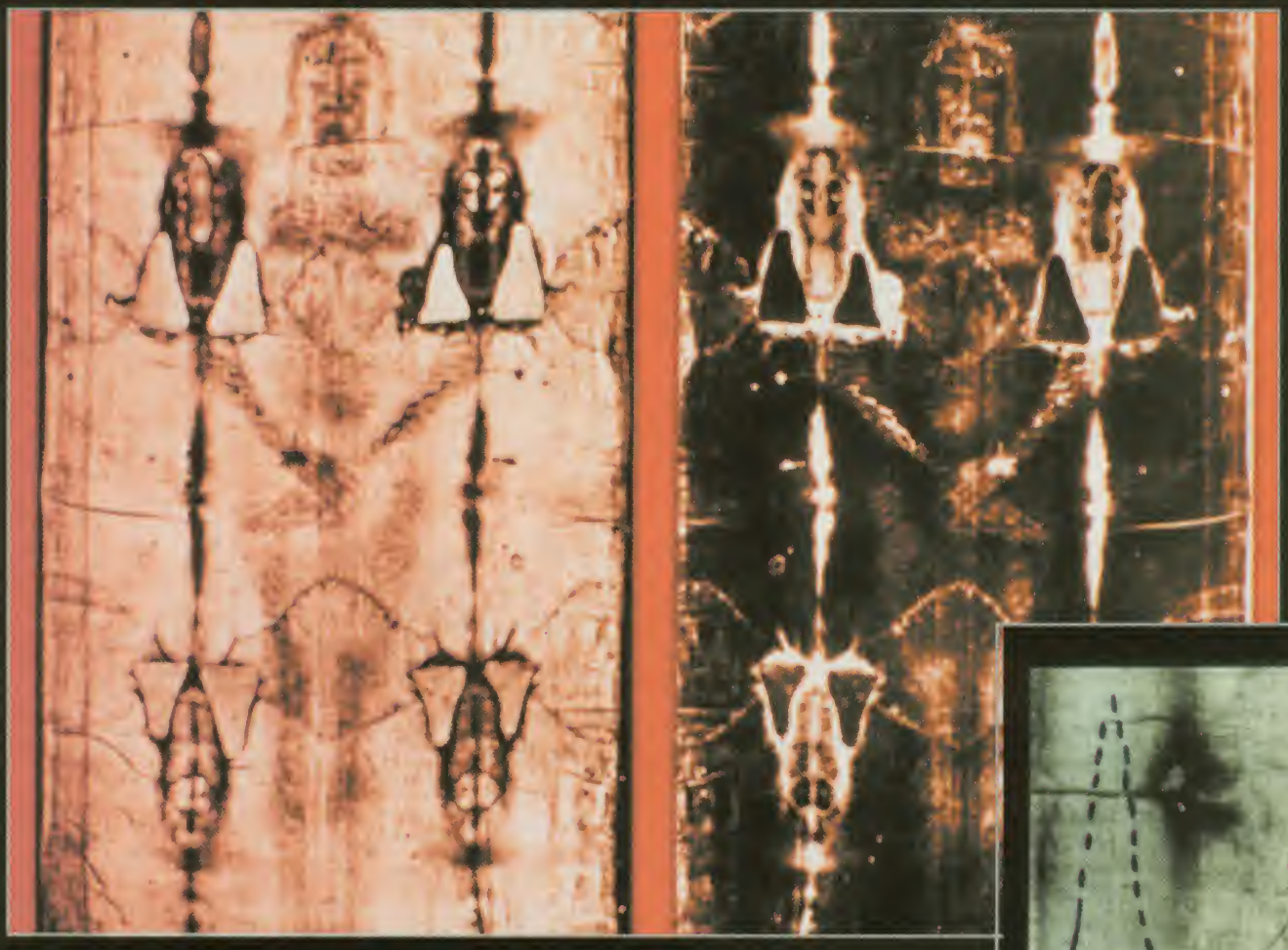
ILE TO JESZCZE POTRWA?
ZOSTALY JUZ TYLKO 32 STRONY!
PANOWIE, ODKAD REDAKTORZY RESETU PRZYCHODZA, TU TESTOWAC GRY, MOC OBLICZENIOWA SPADLA DO POZIOMU KALKULATORA Z WARZYNIAKA. TA MASZYNKA MOZE I Z MIESIAC SIE MECZYC, WIEC IDZCIE JEJ KIBICOWAC GDZIE INDZIEJ.
KORYTARZ W KOMENDZIE POLICJI OBOK LABORATORIUM, 13:57
14:06
15:45
17:00, TELEEXPRESS
18:30, WIADOMOSCI REGIONALNE.
21:00, PANORAMA.
CZYTELNICZKI I CZYTELNICY PAŃSTWO PIERWSZY KOMIKS W CZASIE RZECZYWISTYM. CIĄG DALSZY ZA MIESIĄC.
SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA BOGUSŁAWA POLCHA, PRZEMYSŁAWA TRUSZCZYŃSKIEGO I KRZYSZTOFA GAWRONKIEWICZA.
czteRdziEści 8Siem/16.

CAŁUN TURYŃSKI

TAJEMNICZY KAWAŁ POPLAMIONEGO PŁÓTNA

Deney

Na pierwszy rzut oka - nic ciekawego. Ot, kawał brudnawego, nadpalonego płótna, szeroki na metr, długi na pięć metrów. Jednak po paru chwilach, gdy dokładniej przyjrzymy się tkaninie, z pozoru bezkształtnych plam wyłania się naszym oczom postać człowieka. To jedna z największych tajemnic w historii ludzkości.



Całun Turyński. Według chrześcijańskiej tradycji jest on płótnem grobowym, w które po śmierci owinięty został Jezus. Naukowcy podzielili się na dwie grupy - jedna twierdzi, że całun jest prawdziwy, druga - że jest dziełem genialnego, średniowiecznego fałszerza. Dzięki zastosowaniu najnowocześniejszych metod badawczych zagadka miała zostać wyjaśniona. Czy tak się stało?

Po raz pierwszy Całun pokazano w 1355 roku w kolegiacie w Lirey we Francji. Należał on wówczas do rycerza Geoffreya de Charny, uczestnika wypraw krzyżowych. Już wtedy rozgorzał spór co do prawdziwości płótna. Miał go rozstrzygnąć swymi wyjaśnieniami właściciel - nie zdążył. Zginął w bitwie pod Poitiers rok później. Nie zostawił także żadnych listów czy zapisków mogących rozwiać wątpliwości dotyczące pochodzenia całunu. Od tej pory, poprzez wieki, trwały dyskusje - prawdziwy czy fałszywka?

Naukowe badania całunu rozpoczęły się pod koniec XIX wieku, nieco przypadkiem. Podczas wystawienia płótna w 1898 roku, z okazji 400-lecia jego przebywania w Turynie, fotograf amator Secondo Pia wykonał jego pierwsze zdjęcia. I mimo, że nie były one najlepszej jakości, jedna rzecz od razu rzucała się w oczy: obraz człowieka z całunu w negatywie jest dużo wyraźniejszy, niż przy spojrzeniu gołym okiem.

Widzimy na nim człowieka, mierzącego około 175 cm, który niewątpliwie został ukrzyżowany. Świadczą o tym przebite nadgarstki oraz inne rany widoczne na całym ciele. Przed śmiercią miał on na głowie koronę wykonaną z cierni lub jakichś innych ostrych przedmiotów - świadczą o tym rany umiejscowione dookoła czaszki. Człowiek z całunu przed śmiercią niósł ciężki przedmiot, który spowodował dwa rozległe obtarcia - mógł być nim krzyż. Ma również ranę na piersi, zadaną włócznią. Poza tym wszystkim, obraz na całunie jest... trójwymiarowy. Głębia nadana została poprzez odcienie barw. Im bliżej płótna miało znajdować się ciało, tym kolor

był ciemniejszy. Czyżby więc człowiekiem, którego wizerunek widzimy na płótnie, był Jezus?

Przez wiele lat wszelkie hipotezy dotyczące płótna były niesprawdzalne. Z prostego powodu - hierarchowie kościelni nie zgadzali się na wykonanie specjalistycznych badań tej, niewątpliwie, jednej z ważniejszych relikwii chrześcijan. A już kategorycznie odmawiali wykonania takich eksperymentów, które mogłyby naruszyć strukturę płótna - poprzez np. wyciągnięcie z niego choćby pojedynczego włókna.

Presja środowisk naukowych była niemała, wobec czego Kościół wyraził wreszcie zgodę na badania, pod pewnymi jednak warunkami. Naukowcy nie mogli zniszczyć najmniejszego kawałka całunu, a na dodatek wszystkie badania miały być wykonane w katedrze, w której był przechowywany. W październiku 1978 roku grupa badaczy, której członkowie reprezentowali wiele dziedzin nauk ścisłych - nazywana w skrócie STURP (czyli Shroud of Turin Research Project) - rozpoczęła prace. Wyniki jej badań były zaskakujące. Nie odkryto obecności żadnego barwnika, co było bardzo poważnym argumentem za autentycznością. Według badaczy STURP, całun nie został namalowany, powstał w inny sposób. Co więcej, w pobliżu wielu plam odkryto żelazo, które obecne jest we krwi, jako składnik hemoglobiny. Zaobserwowano również inne składniki, mogące powstać po rozpadzie hemoglobiny. Krwawe plamy? I to dokładnie w tych miejscach, w których miał je, według ewangelii, Jezus? Możliwe, jednak zwolennicy teorii fałszerstwa skłaniają się do tego, że krew, która spowodowała powstanie plam, była nie ludzka, lecz... bycza! W roku 1981 STURP zakończył prace, w ostatecznym raporcie stwierdzono m.in.: „Na włóknach całunu nie stwierdzono obecności farb ani barwników (...) obraz wytworzyło coś, co spowodowało utlenienie, dehydratację (odwodnienie) i zmianę struktury polisacharydowych mikrowłókien samego płótna".

Tłumacząc - obraz mógł powstać pod wpływem gorąca lub pod wpływem działania silnie utleniających chemikaliów (np. kwasu siarkowego). Podczas ostatnich oględzin całunu pobrano z niego próbki, przykładając do niego taśmy klejące. Próbki te udostępniono również naukowcom spoza STURP-u.

Badał je m.in. Walter McCrone, specjalista od mikroskopii, który szybko zakwestionował orzeczenia STURP-u. Odkrył on na taśmach, które przyklejono do całunu, ślady... barwników: ochry i cynobru. Wyniki jego badań różniły się diametralnie od tych, które przedstawił STURP. McCrone tłumaczył to tym, że jego poprzednicy prowadzili badania za pomocą urządzeń przenośnych (musieli je wszakże wykonywać w katedrze), natomiast on wykorzystał najnowsze, dużo dokładniejsze, stacjonarne urządzenia. I stwierdził - Całun jest falsyfikatem, namalowanym w średniowieczu.

Walka pomiędzy zwolennikami autentyczności, a tymi, którzy uważali całun za falsyfikat, przybrała na sile. Badania, które miały wyjaśnić wątpliwości - jeszcze je zaogniły. Pojawiały się coraz to nowe hipotezy, przypuszczenia, wnioski. Według Isabele Piczek, obecność średniowiecznych barwników na całunie nie musi oznaczać, że jest on nieautentyczny - po prostu jeszcze w średniowieczu całun był wiele razy kopiowany przez malarzy. A trzeba pamiętać, że artyści tamtego okresu mieli w zwyczaju kopię przykładać do oryginału, aby ich dzieło nabrało jego właściwości i było jeszcze wierniejsze. Poza tym w średniowieczu ludzie nie mieli wystarczającej wiedzy o budowie człowieka, by w tak realistyczny sposób odwzorować człowieka ukrzyżowanego.

Pojawiły się głosy, jakoby Całun był prymitywną formą... fotografii. Jeśli ciało (lub model) przykryje się specjalnie spreparowanym i nasączonym płótnem, i wystawi się na działanie promieni słonecznych, to powstanie obraz przypominający swym wyglądem ten z całunu. Jest tylko jedno ale. Mimo, że w XIV wieku znano wszystkie składniki, służące do wykonania takiej protofotografii, to nigdzie nie ma zapisków o podobnych eksperymentach. Zaczęto je przeprowadzać znacznie później.

Aby ostatecznie rozwiać wątpliwości, zdecydowano się na jeszcze jedne badania, wymagające tym razem zniszczenia malutkiego kawałka całunu. W 1988 roku pobrano kilka skrawków z lewego górnego rogu płótna i przekazano kilku laboratoriom z całego świata, aby te niezależnie od siebie wykonały próby datowania wieku płótna metodą radiowęglową. Na czym ona polega?

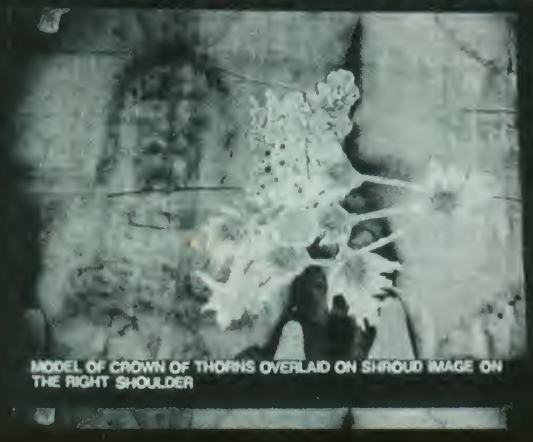
W każdej roślinie zawarta jest pewna ilość cząsteczek radioaktywnego izotopu węgla C14. Gdy roślina ginie, ustaje proces fotosyntezy. Od tego czasu ilość węgla C14 stale się zmniejsza. Spodziewano się, że będzie możliwe w miarę dokładne określenie, z którego wieku pochodzi płótno, na którym został stworzony (odciśnięty?, namalowany?, sfotografowany?) wizerunek człowieka.

Wynik otrzymany we wszystkich laboratoriach był podobny - płótno pochodzi z XIV wieku. Trudno więc, by widniejący na nim obraz człowieka powstał ponad trzynaście wieków wcześniej. Koniec sporów?

Gdzie tam. Okazało się, że metoda radiowęglowa nie jest aż tak dokładna, jak przypuszczano. A przynajmniej nie w przypadku całunu. Był on bowiem przynajmniej dwa razy cudem ratowany z pożaru (w czasie którego poziom dwutlenku węgla wzrasta gwałtownie) i przez setki lat narażony na oddechy tysięcy wiernych. Za każdym razem tkanina mogła wchłonąć dodatkową porcję węgla C14, co jednocześnie miało wpływ na badania. Próbki pobrano też z takiego miejsca (lewy górny róg), które wielokrotnie było dotykane, z racji chociażby zwijania i rozwijania całunu podczas uroczystości religijnych. Pewien uczony wyliczył nawet, że suma wchłoniętego węgla jest dokładnie taka, że po jej odjęciu okazałoby się, że całun pochodzi z I wieku naszej ery.

Kto ma rację? Chyba nie sposób tego stwierdzić. I jedna, i druga strona, i zwolennicy i przeciwnicy autentyczności całunu posiadają dowody na poparcie swych teorii. Jednak nie są to dowody niezaprzeczalne. I tu, i tu jest się do czego przyczepić. Jedno jest pewne - badania nad całunem będą prowadzone nadal. Może kiedyś poznamy odpowiedź na nurtujące nas pytania. Kiedy powstał Całun Turyński? W jaki sposób został wykonamy widoczny na nim wizerunek? A przede wszystkim: czy zawinięto w niego ciało Chrystusa? Tymczasem mamy kolejną nierozwiązaną zagadkę. A może to i lepiej?

CROWN OF THORNS IMAGE ON THE SHROUD OF TURIN



MODEL OF CROWN OF THORNS OVERLAID ON SHROUD IMAGE ON THE RIGHT SHOULDER

MODEL SHOWING POSITION

VIDEO ENHANCED IMAGE SHOWING THORNS, STALKS, AND FLOWERS

MODEL

CZASAMORÓW

Xmans

Stromy zjazd to trudne wyzwanie dla rowerzysty i jego maszyny. Po pierwsze niezbędny jest kask, który chroni cenną głowę. Na zawodach do standardowego ekwipunku dokładany jest plastikowy pancerz podobny do skorupy żółwia, który amortyzuje ciężkie zetknięcia rowerzysty z ziemią. Rower to zazwyczaj najnowsza, superlekka, całkowicie amortyzowana konstrukcja, wspomagana hamulcami tarczowymi. Jednak najważniejsza jest odwaga i technika jazdy, którą trzeba ciągle doskonalić. Inaczej widok gleby zbliżającej się do twarzy z zawrotną prędkością będzie zdecydowanie zbyt częsty. Dla tych, którzy w zjazdach czują się już dosyć mocni, organizowane są specjalne zawody. Odwiedziliśmy jedne z nich.

NIBY PROSTE - ZJECHAĆ

PRZYGOTOWANIA

Góra, na którą się wdrapaliśmy, zrobiła na nas wrażenie chociażby dlatego, że z jej czubka można było zobaczyć całą Warszawę, ze słynnym pałacem (lub jak kto woli rakietą) podarowanym przez przyjaciół zza Buga. Znajdowaliśmy się na kopcu Czerniakowskim przy ulicy Bartyckiej, nazywanym też przez zjazdowców 'śmieciarą'. Organizatorzy wyścigu za naprawdę wielką kasę zamówili kalifornijskie słońce, które powoli roztapiało śnieg. Może dla niektórych wydaje się to niemożliwe, ale był to naprawdę piękny marcowy poranek, który wynagradzał miłą pogodą wczesną pobudkę.

Powoli zaczęli się pojawiać nasi bohaterowie. Niektórzy z nich łudząco przypominali rebeliantów z filmu Gwiezdne Wojny. Typowy ekwipunek „rebelianta" to kask typu

„integral", gogle chroniące przed błotem i plastikowe pancerze, które przy nagłym katapultowaniu się z maszyny pozwalają wyjść rowerzyście cało z wypadku. Rowery to naprawdę eXtra maszynki, marzenie wielu rowerzystów. Standardem są duale (inne określenie to full-e), wyposażone w przedni amortyzator o niewyobrażalnie dużym skoku (tzw. motocyklowy) i tylni wahacz odpowiedzialny za przyczepność koła i tłumienie drgań. Jednak taki sprzęt, który kosztuje niezłe pieniądze, nie jest regułą. Od czasu do czasu przemyka ktoś z sztywną ramą wyposażoną jedynie w przedni amor. Szykuje się więc ciekawe widowisko, które może rozstrzygnie odwieczną rywalizację - topowy sprzęt vs. odwaga i technika jazdy.

Cykliści zaczynają powoli rozgrzewać się. Pierwsze przymiarki do stromego zjazdu, pierwszy ostry zakręt z minimalnym profilem. Udeptany śnieg powoduje, że opony z trudem trzymają się trasy. Mamy jednak wrażenie, że nikogo to nie przestrasza. Pierwsza dwójka śmiałków na pełnych obrotach wchodzi w zakręt. Jeden z nich wypada z toru wjeżdżając ku uciesze kumpli w krzaki. Drugi bez większych problemów sunie dalej i po chwili znika między drzewami. W sumie jesteśmy w szoku, jest ślisko, pierwszy zjazd jest stromy, zakręt bardzo ostry. Zwykły śmiertelnik, który na co dzień kręci po miejskich trasach rowerowych, miałby naprawdę duże problemy. No dobra, czas obejrzeć całą trasę, bo to, co widzieliśmy przed chwilą to tylko czubek góry, zarówno lodowej, jak i tej jak najbardziej realnej.

Później jest jeszcze ciekawiej - trasa jest tak skonstruowana, że rowerzyści nabierają dużej szybkości i trafiają na serię hopek, które powodują nieoczekiwaną fazę lotu, podczas której można się trochę powyginać, wzbudzając zachwyt pokrywanych za drzewami obserwatorów.

Popularne „gleby" są naprawdę widowiskowe i niebezpieczne. Furorę robi gość, który prezentuje lot supermana. Wygląda to bardzo niebezpiecznie, ale błoto amortyzuje upadek, a oklaski i prośby o „replay" podnoszą naszego bohatera na duchu. Największa hopka, którą swobodnie można nazwać wyrzutnią, mierzy około półtora metra i jest punktem, gdzie każdy ma okazję pokazać kilka akrobatycznych figur. Także niezamierzonych.

WYŚCIG

Panie i Panowie (tak tak, wśród zawodników były dziewczyny), czas rozpocząć zawody. Dla niewtajemniczonych przygotowaliśmy krótką instrukcję obsługi, czyli „O co w tym zjeżdżaniu chodzi?".

Border Cross to szaleńczy zjazd czterech zawodników, którzy mają do pokonania technicznie trudną trasę pełną różnych zasadzek. Ci, którzy zdobędą po kilku zjazdach największą liczbę punktów, przechodzą do kolejnej rundy.

Na starcie staje liczna grupa 68 zawodników z różnych zakątków Polski. Śnieg jest już przeszłością, trasa pokryta jest grząskim i śliskim błotem. Tuż przed południem poziom adrenaliny wzrasta gwałtownie - ruszają pierwsi zjazdowcy. Bardzo ważne jest wypracowanie dobrej pozycji na starcie. Wokoło wszyscy głośno krzyczą, dopingując kumpli. Na ostrych zakrętach błoto wyrzucane jest w powietrze, na grupki zaskoczonych kibiców i fotoreporterów. Od czasu do czasu pojawiają się „gleby", ktoś centralnie zalicza drzewo. Sprzęt, mimo najwyższej klasy, nie wytrzymuje ciężkich warunków i od czasu do czasu ubłocony, uszkodzony rower trafia do bagażnika samochodu.

Impreza jest bardzo widowiskowa, a startujący zawodnicy to najlepsi z najlepszych. Sam tor zbudowany został przez organizatorów wyścigu i podobno w przyszłości czeka go jeszcze niejedna impreza tego typu. Zwycięzcą zawodów został Grzegorz Zieliński z Wrocławia.

Jeśli ktoś z was chciałby się spróbować w kolejnej edycji zawodów, to najpierw powinien zajrzeć na internetową stronę organizatora - firmy PLUS. http://www.plus.rowery.com.pl/

Bikermanie
http://www.bikermanie.cavern.com.pl/
Duży serwis dla maniaków dwóch kółek. Na łamach tego serwisu dowiesz się jak przeżyć podczas zjazdu, gdy twój rower osiąga zawrotną prędkość 80 km/h. Oprócz tego stałe działy typu warsztat, giełda i wiele innych.

Strona rowerowe u Zbooya
http://www.cyfronet.krakow.pl/rowery/
Niejaki Zbooy to słynna postać wśród rowerzystów i internautów. Jego serwis to kopalnia informacji związanych z rowerową pasją. Duże wrażenie robi lista kilkuset linków do firm produkujących gadżety do rowerów. Dodatkowo serwis opisuje trasy rowerowe i wycieczki w okolicach Krakowa.

Magazyn Rowerowy bikeBoard
http://www.bikeboard.com/
Strona netowa magazynu rowerowego. Polecamy internetowe przedruki artykułów poświęconych testom maszyn i wyprawom rowerowym.

Rowery
http://rowery.kpti.com.pl/
Znajdziemy tu przede wszystkim giełdę, na której wszyscy chętni mogą coś kupić lub sprzedać. Dział „zrób to sam" pomoże rozwikłać problemy pojawiające się przy użytkowaniu rowerów.

Trójmiejska Strona Rowerowa
http://www.rowery.trojmiasto.pl/
Nadmorscy bikerzy zrobili naprawdę ciekawy serwis rowerowy. Już na wstępie dostajemy porcję newsów z Polski i świata, dotyczących wydarzeń rowerowych. Znajdziemy tu także informacje o Trialu, modnej ostatnio dyscyplinie rowerowej. Tym, którzy z rowerem zawędrują aż na Wybrzeże, autorzy polecają kilka ciekawych tras.

PLUS
http://www.plus.rowery.com.pl/
Internetowa siedziba firmy Plus, która oprócz oferty rowerów przedstawia wiele informacji dotyczących rowerowych wydarzeń.

WOJNY RDZENIOWE

WIRUSOWA PREHISTORIA

Dawno, dawno temu, kiedy na ziemi rządziły mega-maszyny klasy 286 a ludziom nie śniło się o Kwakach czy Diukach, wymyślono dziwną grę. Nie miała ona żadnej grafiki ani fabuły, wymagała za to więcej myślenia niż jakakolwiek inna produkcja, a przy okazji była prosta i zrozumiała dla zwykłych śmiertelników. Cóż to było? Wojny Rdzeniowe.

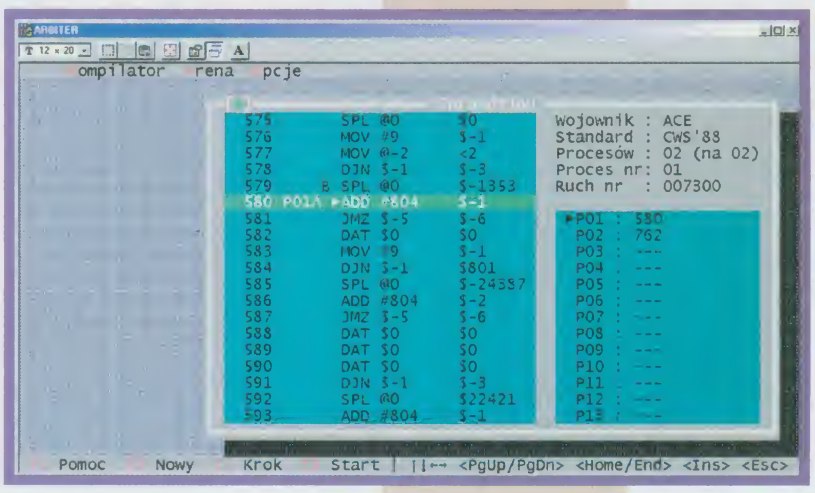
Wojny te polegają na tym, że program-sędzia (MARS) umieszcza dwa programy w wyznaczonym obszarze pamięci (rdzeniu — core), a następnie wykonuje na przemian ich polecenia. Jak łatwo można się domyśleć, celem każdego z tych programów jest zniszczenie drugiego poprzez podsunięcie mu do wykonania takiego kodu, który doprowadzi do zakończenia działania. Zadaniem gracza-programisty jest napisanie takiego programu, który pokona wszystkie inne, co nie jest sprawą prostą biorąc pod uwagę to, że praktycznie wszystkie chwyty są dozwolone. Programy walczące ze sobą regularnie zmieniają wszystkie komórki rdzenia w nadziei, że któraś z nich zawiera polecenie, które zostanie wykonane przez przeciwnika w następnym ruchu, przenoszą się w różne miejsca, naprawiają swój kod zniszczony przez nieprzyjaciela a nawet uruchamiają swoje kopie (multitasking). Oczywiście całe to zamieszanie nie jest groźne dla komputera, gdyż MARS nad wszystkim czuwa i nie dopuści do jakichkolwiek realnych uszkodzeń.

Początki wojen rdzeniowych sięgają lat '70, ale dopiero w 1984 roku ta forma rozrywki zyskała popularność dzięki artykułowi w "Scientific American", w którym opisane zostały szczegółowe reguły gry oraz język Redcode, stosowany do programowania cyber-wojowników. W 1985 roku dwóch programistów z Włoch grając w wojny rdzeniowe zaczęło zastanawiać się nad możliwością napisania programów, które zamiast rdzenia infekowałyby pamięć komputera — bez kontroli żadnych sędziów. Tak właśnie powstały wirusy komputerowe, których efekty działania większość komputerowych maniaków już miała okazję podziwiać.

Pierwszy międzynarodowy turniej Wojen Rdzeniowych odbył się już w roku 1985, a w dwa lata po tym wydarzeniu twórca języka Redcode poprawił reguły gry, które umieszczone zostały w Core War Standard (CWS) '88. Wedle tego standardu fani Wojen Rdzeniowych grali jeszcze bardzo, bardzo długo.

W Polsce do rozpowszechnienia się Core Wars przyczynił się w dużym stopniu magazyn "Enter", który w okolicach 1991 roku opublikował zasady gry. W tym samym roku zorganizowane zostały I Mistrzostwa Polski w Wojnach Rdzeniowych, a w trzy lata później — II Mistrzostwa Polski. W tym czasie powstało kilka MARS-ów — wśród nich Arbitr — chyba najlepszy z nich.

Nic jednak nie trwa wiecznie — z czasem liczba wielbicieli tej formy rozrywki zaczęła maleć, gdyż nowe gry miały coraz bardziej rozbudowaną grafikę i fabułę. Dziś pojęcie Wojen Rdzeniowych zna bardzo niewiele osób, lecz dzięki internetowi ich grono zaczyna się znowu powoli powiększać. Na zachodnich serwerach bezustannie toczą się walki, a ich wyniki ogłaszane są na grupach dyskusyjnych poświęconych tej grze, takich, jak chociażby rec.games.corewar.



Tomasz "Merlin" Kolinko

KTOŚ ZASTRZELIŁ BOGA SŁOŃCA

ODKRYCIE CZYLI ZAKRYCIE

Trycki / Ator

"W imię Pana naszego Jezusa Chrystusa, z krzyżem w ręku i nienasyconą żądzą złota w sercu rozpoczynamy podbój tych ziem" — pisał uczestnik hiszpańskiego podboju Ameryki. Anonimowy autor pisał prawdę.

Degeneraci, pijani rządzą bogactwa, analfabeci pozbawieni jakichkolwiek hamulców moralnych, w lutym 1519 r. stanęli z Hernando Cortezem na czele na kontynencie amerykańskim. Mieli jasny i prosty cel — bogactwa Indian. Ruszyli w głąb lądu ze słowami tak często używanymi przez podobnych im morderców: "Bogu, królowi, sobie i swoim przyjaciołom".

Historycy i archeologowie zgadzają się co do jednego — odkrycie Ameryki przez Krzysztofa Kolumba było swoistym "zakryciem" wysoko rozwiniętych kultur tego lądu. Zanim stanęła tam stopa pierwszego mieszkańca Starego Kontynentu, w Ameryce Południowej rozwijały się wspaniałe miasta i potężne państwa. W wielu dziedzinach wiedzy, architektury i kultury południowoamerykańscy Indianie przewyższali cywilizację białego człowieka. Przy czym, co jest wielką osobliwością, nie znali oni koła, sklepienia, żelaza, nie używali również zwierząt pociągowych ani hodowlanych.

Pod koniec XV wieku, w przeddzień okrycia Kolumba, spośród Indian obu Ameryk najwyższy poziom cywilizacyjny osiągnęli Aztekowie, Majowie i Inkowie. Mieli oni wiele wspólnego: znali matematykę i astronomię, byli znakomitymi architektami, stworzyli wysoko rozwinięte państwa ze skomplikowaną siecią nadzoru urzędniczego i dyplomacją. Znali pismo, malowali, rzeźbili, mieli rozbudowane wierzenia. A mimo to ulegli garstce okrutnych białych "kolonizatorów".

PRAWDZIWI AMERYKANIE

Najbardziej wojowniczy lud z wielkiej trójki, Aztekowie, zamieszkiwali terytorium dzisiejszego Meksyku, na południe od jeziora Chapala. Nie byli oni stałymi mieszkańcami tych ziem. Bitni Aztekowie rozpoczęli intensywne podboje ok. 1425 r. pod wodzą władcy Itzcoatla. W połowie wieku aztecka armia dotarła do Zatoki Meksykańskiej, pod koniec stulecia opanowała ziemie od Gwatemali na wschodzie do rzeki Panuco na północy. Stolicą państwa zostało wielkie miasto Tenochtitlan, zamieszkałe, jak podają niektórzy naukowcy, przez 600 tys. ludzi. Najważniejszym władcą Azteków był otoczony boskim kultem Tlacatecuhtli. Mianował on kapłanów i nadzorował plemiona Tenochtitlan, Texcoco i Tlascoplan, które tworzyły federację państwa Azteków. Służba wojskowa obowiązywała wszystkich mężczyzn powyżej piętnastego roku życia. W skład uzbrojenia przeciętnego wojaka wchodził łuk, maczuga, drewniany miecz zakończony nasadą z ostrego krzemienia, specjalny miotacz pocisków oraz drewniana tarcza.

Aztekowie wyznawali politeizm. Pierwszym wśród równych bogów był bóg wojny Hhuitzilopochtli, zrodzony z dziewicy (sic!), kolejnym Quetzalcoatl, bożek wiatrów i rzemiosł.

Pierwsze miasta Majów, Azteków, Inków i innych wielkich cywilizacji Ameryki Południowej powstawały w przeciągu kilkunastu lat praktycznie z niczego. Zamiast pojedynczych budowli powstających powoli, systematycznie i w miarę przyrostu ludności (tak to zazwyczaj wygląda) tu nagle wyrosły wielkie osiedla. Przypomina to nieco rozwój kolonii.

Sąsiadami wojowniczych Azteków byli na południowym wschodzie łagodni Majowie. Zamieszkiwali oni terytorium dzisiejszego półwyspu Jukatan, Gwatemali, San Salwadoru i Hondurasu. Badacze historii prekolumbijskiej twierdzą, że w chwili odkrycia Ameryki cywilizacja ta chyliła się już ku upadkowi. Mimo tego kraj zamieszkiwało blisko 15 mln ludzi, a liczebność niektórych miast dochodziła do 200 tys. W przeciwieństwie do sąsiadów, Majowie nie byli agresywnymi wojownikami (choć niektórzy badacze są raczej ostrożni w ferowaniu takich sądów). Zajmowali się gównie nauką. Ich osiągnięcia na polu astrologii i chronologii budzą zdziwienie nawet dzisiejszych naukowców.

Życie plemienne koncentrowało się głównie w wielkich miastach. Jedną z najbardziej zadziwiających cech tych wielkich aglomeracji był zupełny brak ulic.

Najważniejszym bogiem w panteonie bóstw Majów był Hunab — stwórca, jego syn Itzamuna — pan niebios i Choe — jeden bóg w czterech osobach, symbolizujący cztery strony świata.

Inaczej przedstawiała się sytuacja ostatniego ludu wielkiej trójcy — Inków, którzy zajmowali tereny w zachodniej części Ameryki Południowej — dzisiejsze Peru oraz częściowo Chile. Ich władza rozciągała się na pasie ziemi długim na blisko 3 tys. km i szerokim na ok. 500km. Stolicą państwa było Cuzco. Chociaż wiedza i nauka w "Imperium Słońca", jak nazywali swoje włości Inkowie, nie dorównywała poziomem Majom i Aztekom, pobili oni sąsiadów na polu budownictwa. Wspaniałe drogi, niezwykła świątynia słońca Cuzco to najwspanialsze budowle Ameryki Południowej czasów prekolumbijskich. Inkowie byli również znawcami sztuki medycznej. Bóstwem najwyższym był Bóg Słońce.

KULTURA vs. CHCIWOŚĆ

Hiszpańscy najeźdźcy przybijając do brzegu Ameryki Południowej zastali tam rozwiniętą pod każdym względem kulturę.

Cóż zobaczyli? Ogromną platformę świątynną Getzalcoatla o wymiarach 240x280m, znajdującą się w Tenochtitlanie, piramidę w Cholula, której podstawa ma w obwodzie 440m a wysokość 77m. Mieli czas przyjrzeć się wyciosanemu z odłamu skały wulkanicznej posągowi boga deszczu, Tlaloka, który waży 167 ton. Dopiero w 1965r. zdołano przetransportować go do stolicy dzisiejszego Meksyku, wcześniej budując specjalną drogę i wzmacniając mosty.

Wysoko rozwinięte cywilizacje Ameryki Południowej pojawiły się dość gwałtownie (w historycznym pojmowaniu czasu) i równie szybko zniknęły, a ich wiedza przypominała ser szwajcarski. W jednych dziedzinach Indianie byli geniuszami, o innych, wydawałoby się podstawowych sprawach nie mieli pojęcia. Jak wiemy nauka rozwija się powoli i mniej więcej z tą samą prędkością we wszystkich kierunkach. W tym przypadku było inaczej.

Być może ujrzeli opuszczone nagle i bez powodu kilkaset lat przed ich przybyciem, ukryte w dżungli tajemnicze miasta Majów. Musieli też jechać wspaniałymi drogami, z których jedna biegła wzdłuż wybrzeża morskiego, a druga na wielkich wysokościach w Andach. Miały one długość 1500 i 2000 km, a podróżowali nimi gońcy Inkascy, nosząc ważne dla państwa wiadomości. W tym czasie Europejczykom nie śniła się nawet budowa takich "megalitycznych autostrad". Zobaczyli jak Inkowie dokonują skomplikowanych operacji trepanacji czaszki, a nawet transfuzji krwi! Zwiedzili wspaniałą, pełną rękopisów bibliotekę Majów, odkrywali urok umiejętnie rozplanowanych placów, targowisk, dróg, kanałów i ogrodów azteckiego miasta Tenochtitlan. Zobaczyli także leżące w dzisiejszej Boliwii na wysokości 4 tys. m n.p.m. monumentalne kamienne budowle: świątynię Słońca, budynek o długości 129m i szerokości 118m, twierdzę Acapana, której nadano kształt szesnastokąta, Puma Puncu składającą się z szeregu dużych bloków tworzących platformę, szereg monolitów oraz słynną Bramę Słońca — gigantyczny portal zdobiony płaskorzeźbą o wymiarach 3 na 4 m. Poznali wspaniałe osiągnięcia astronomiczne i matematyczne Majów.

Zobaczyli, a następnie zniszczyli, spalili i rozgrabili. Misterne wyroby ze złota zostały przetopione, rękopisy Majów hiszpański mnich Diego de Landa spalił, stwierdziwszy "wprzódy ich satanicznosć". Z oprawionych w złoto portretów władców Inków został zdarty kruszec, a resztę wysłano hiszpańskiemu władcy Filipowi II. Ślad po nich zaginął. Rabowano grobowce, niszczono bezcenne freski, a wszystko w imię Boga, w imię złota.

Niestety, z powodu tej bezmyślności archeolodzy i naukow-

Na wyrównanym i spłaszczonym, liczącym 50 tys. metrów kwadratowych obszarze kompleksu Chavin de Huantar w Andach znajduje się skomplikowany system kanalizacyjny i podziemne korytarze, służące zapewne do ewakuacji. Projekt, wykonanie i użyte materiały (wielkie, kilkudziesięciotonowe bloki skalne) wymagają użycia bardzo nowoczesnych technologii: transporterów o ogromnej mocy, materiałów wybuchowych itp. Ciekawią również ryty na ścianach budowli, przedstawiające "uskrzydlone bóstwa", siedzące na słupie ognia (rakieta?) lub zamknięte w dziwnych pomieszczeniach w pozycjach identycznych do tych, jakie zajmują współcześni astronauci przy starcie rakiety. Postacie często mają na głowach rozmaite hełmofony, kaski, słuchawki itp.

cy do tej pory głowią się nad fenomenem rozwoju indiańskich kultur. Jak kapłani Majów, którzy nie mieli skomplikowanych narzędzi pomiarowych, obliczyli, iż miesiąc księżycowy jest równy 29, 53059 dnia? Dzisiejsze pomiary różnią się zaledwie o 0,00039 dnia. Mało tego, współcześni astronomowie obliczają rok na 365,2444,

Tajemnicą jest też legendarna Kryształowa Czaszka. Jest to wyszlifowana w nieznany sposób bryła kwarcu (materiału niezwykle trudnego do obróbki), stanowiąca wierną kopię czaszki ludzkiej. Prócz wielu innych właściwości działa ona jak pryzmat — kiedy umieści się pod nią źródło światła, oczy rzeźby w niesamowity sposób rozbłyskują. Uzyskanie tak skomplikowanego efektu jest niezwykle trudne. Najlepiej świadczy o tym fakt, że próbowano współcześnie wykonać identyczną czaszkę i nie udało się uzyskać wszystkich właściwości oryginału. Dzisiejsi naukowcy obliczyli, że chcąc uzyskać taki kształt i perfekcję wykonania, przy wykorzystaniu ówczesnej technologii trzeba by pracować nad nią ok. 300 lat.

zaś Majowie wyliczyli, że Ziemia obiega Słońce w 365,2442 dni! Pomyłka — 0,0002 dnia.

Kto i w jakim celu stworzył na płaskowyżu Nazca w Andach dziwne znaki ciągnące się na przestrzeni kilku kilometrów, a widziane dopiero z powietrza? Nie są znane również motywy, jakimi kierowali się Aztekowie składając bogu wojny krwawe ofiary, które pochłaniały nieraz 14 tys. istnień ludzkich, a dlaczego nie robili tego Majowie. Zagadką pozostaje również sposób transportu ogromnych bloków z oddalonych o kilka kilometrów kamieniołomów, jak również sama ich obróbka i spajanie w monolity bez zaprawy.

Historycy nie potrafią wyjaśnić przeznaczenia, a czasem nawet pochodzenia wielu rzeczy: kamiennych rzeźb przedstawiających istoty przypominające dzisiejszych kosmonautów, zagadkowych, widzianych tylko z lotu ptaka rysunków na pustyni, kryształowej czaszki. Wszystko to doprowadziło do powstania tezy, iż ludzie zamieszkujący te obszary mieli kontakty z przybyszami z kosmosu i od nich nauczyli się wielu rzeczy. Cóż, teoria jak teoria, ani lepsza, ani gorsza. Może po prostu bardziej chwytliwa.

Majowie podczas obserwacji nieba bardzo wiele uwagi poświęcali Słońcu, mieli na jego punkcie swoistą manię. Względem jego precyzyjnie wyliczonych układów projektowali sporą część swoich budowli. Np. grobowiec króla Pacala (panował ok. 640r.n.e.) skonstruowany jest tak, że w czasie przesilenia zimowego słońce zachodzi za świątynią dokładnie na linii dachu, światło pada przez specjalnie zaprojektowany otwór i rozjaśnia całą boczną ścianę. W miarę chowania się Słońca za widnokręgiem jego promienie wydają się powoli schodzić po schodach świątyni. Taki efekt jest niezwykle trudny do osiągnięcia nawet współcześnie. Wymaga zaprzęgnięcia do pracy sztabu specjalistów: astronomów, matematyków, architektów, inżynierów, posługujących się nowoczesnym sprzętem. Indianie nie posiadali nawet kalkulatora.

Niestety, niewiele można dowiedzieć się również z cudem uratowanych z pogorzeliska rękopisów Majów. Chociaż pokuszono się o ich rozszyfrowanie, naukowcy do tej pory spierają się o zasadność tej interpretacji. Skomplikowane pismo węzełkowe Quipu Inków jest równie zrozumiałe dla naukowców, co dla przeciętnego zjadacza chleba dialekt kantoński. Wiadomo jedynie tyle, że przy pomocy węzełków kapłani mogli zapisać właściwie wszystko.

Hiszpanie nie odnieśli się z najmniejszym szacunkiem do tego, co zobaczyli i zastali. Wielu współczesnych badaczy uważa, że konkwistadorzy są odpowiedzialni za...

ZNISZCZENIE AMERYKI

Mimo, że mieli przed sobą miliony Indian, stali się panami kontynentu. Niestety, historia bywa okrutna i złośliwa. Pomocni okazali się sami mieszkańcy południowej Ameryki, zarówno ci, którzy zdradzili, jaki i ci, którzy uważali wierzchowce i jeźdźców uzbrojonych w broń palną za istoty nadprzyrodzone.

W lutym 1519r. Cortez ląduje na Półwyspie Jukatańskim. Wygrywa kolejne bitwy, kierując się w stronę Tenochtitlanu. Na miejscu wita go władca państwa Azteków, Montezuma. Hiszpanie biorą go na zakładnika. W mieście rabują i palą, wkrótce wybucha powstanie. Podczas starć Moztezuma zostaje ranny i umiera, ale Aztekowie dzielnie atakują. Hiszpanie wycofują się z miasta, tracąc artylerię. Kiedy wydaje się, że los najeźdźców jest przesądzony, w sukurs przychodzą im plemiona podbite niegdyś przez Azteków. Wkrótce stolica zostaje zdobyta, a mieszkańcy wymordowani.

Niedługo po tym Hiszpanie pod wodzą towarzysza Corteza, Pedro de Alvaro, atakują Majów. De Alvaro zdobywa tereny dzisiejszej Gwatemali, Hondurasu, i Nikaragui. Kolejny "zdobywca", Francisco de Montejo, wdziera się w głąb Jukatanu, ale dopiero po upływie dwóch dziesięcioleci łamie opór Indian. Spektakularny sukces odnosi analfabeta i świniopas, późniejszy wicekról Peru, Francisco Pizarro, który szczując na siebie plemiona zamieszkujące państwa Inków zdobywa imperium Boga Słońca. Nie znano litości. Rabowano, palono, a żądza złota przysłaniała własne okrucieństwo.

"Odkrywcy" zabili przez lata konkwisty blisko 15 milionów Indian. Zniszczyli wysoko rozwinięte kultury, które potrafiły stworzyć monumentalne pomniki architektury, nauki i kultury, nie znając koła, koni i żądzy złota.

GUNS N'ROSES

Guns n'RooS

Historia G'N'R rozpoczęła się na początku lat sześćdziesiątych (06. 02. 1962), kiedy to w Lafayette (Indiana) urodził się Bill Bailey, syn Johna Rose. Ojciec Billa szybko opuścił żonę, która wkrótce ponownie wyszła za mąż. Chłopiec był wychowywany w głęboko wierzącej rodzinie, w wieku pięciu lat rozpoczął występy z kościelnym chórem, a muzyki rockowej nie wolno mu było słuchać w ogóle. Jako siedemnastolatek poznał w końcu prawdę o swoim ojcu i od tej chwili jego życie uległo całkowitej odmianie. Konflikt z prawem był na porządku dziennym: drobne kradzieże w sklepach, nieprzyzwoite zachowanie, pijaństwo w miejscach publicznych. Rok później postanowił zerwać więzy z przeszłością i autostopem, z garścią dolarów w kieszeni, udał się do Los Angeles, ziemi obiecanej niedoszłych aktorów, muzyków i wszelkiej maści artystów.

PREHISTORIA

Krótko po przyjeździe do LA Axl poznał rówieśnika, Jeffreya Isbella, znanego później jako Izzy Stradlin (drugi gitarzysta). Obaj mieli za sobą próby z niewielkimi lokalnymi kapelami, więc nie namyślając się długo postanowili założyć własną. Do pary przyjaciół dołączyli gitarzysta Tracii Guns oraz perkusista Rob Garner i zespół zaczął wreszcie koncertować w kalifornijskich hardrockowych barach. Nazwy zmieniały się często: A-X--L, Rose, Hollywood Roses, LA Guns. W końcu Axl zdecydował się na Guns and Roses i ta właśnie nazwa widnieje w annałach współczesnej muzyki rockowej. Wkrótce zaczęły się pierwsze z wielu zmian w składzie: Garner i Guns odeszli, na ich miejsce zjawili się członkowie innego zespołu z LA, Road Crew: bębniarz Steven Adler i pierwszy gitarzysta Saul Hudson, znany jako Slash (z urodzenia Anglik). Dokooptowano jeszcze basistę Duffy'ego McKagana i ekipa gotowa była na podbój świata. W tym właśnie składzie grupa rozpoczęła prawdziwą karierę. Nie od razu jednak zostali zauważeni.

Pierwsze większe tournee zaowocowało wydaniem w 1985 roku EPki „Live ?!*@ Like a Suicide", krążka zawierającego ledwie kilka nagranych na żywo kawałków. Olbrzymie zainteresowanie krytyków i prasy muzycznej zaowocowało wieloletnim kontraktem z dużą wytwórnią, Geffen Records.

SAMOZNISZCZENIE

Rok 1987 przyniósł premierę jednego z najgłośniejszych rockowych albumów lat osiemdziesiątych - „Appetite for Destruction". Kilkunastomiesięczna przerwa w koncertach pozwoliła muzykom na doszlifowanie każdej nuty na tym krążku i wypracowanie własnego, nie spotykanego dotąd brzmienia. Premiera „apetytu" wzbudziła kontrowersje. Grafika mająca znaleźć się na okładce (kobieta zgwałcona przez robota) została umieszczona wewnątrz pudełka, a jej miejsce zajął krzyż z rozpiętymi na nim wizerunkami trupich czaszek, ucharakteryzowanych na członków zespołu. Płyta powoli zyskiwała uznanie wśród kupujących, rozchodząc się ostatecznie w ponad dwudziestu milionach egzemplarzy (piętnastokrotna platyna) i osiągając pierwsze miejsce w rankingach po roku od premiery! Trzy single z tej płyty: „Sweet Child O'Mine", „Welcome to the Jungle" i „Paradise City" osiągnęły pierwszą dziesiątkę list przebojów. Do kieszeni muzyków pieniądze zaczęły płynąć rzeką szeroką jak ujście Amazonki. Kasa, presja mediów i fanów oraz życie ciągle w trasie przyniosły tragiczne skutki.

„Ćpaliśmy wszyscy. Najwięcej Steven, najmniej ja, potrafiłem za to wysączyć trzy butelki Jacka Danielsa dziennie" mówi Slash. „Axl zaczął kompletnie wszystko olewać. W końcu, kiedy po prostu nie przyszedł koncert w Phoenix, postanowiliśmy wykopać go z grupy. Trwało to tylko trzy dni, potem do nas wrócił, ale pierwsze oznaki rozpadu widać było już wtedy".

Nadużywanie heroiny i alkoholu niszcząco wpłynęły na Adlera, który po kolejnych załamaniach nerwowych musiał w 1990 roku pożegnać się z zespołem (jego miejsce zajął Matt Sorum z The Cult). Izzy został w międzyczasie aresztowany po tym, jak publicznie oddał mocz na pokładzie samolotu. Slash i Duff popisali się puszczaniem wiązanek przekleństw podczas odbierania nagród za ostatni album. Na festiwalu Monsters Of Rock dwóch fanów zespołu zostało stratowanych...

W 1989 roku Geffen dorzucił do „Live ?!*@ Like a Suicide" cztery akustyczne kawałki i wydał płytę „G'N'R Lies". Tym razem głośno zaprotestowały środowiska mniejszości narodowych i seksualnych, obrażone tekstem „One in a Million":

„Immigrants and faggots, they make no sense to me
They come to our country and think they'll do as they please
Like start some mini Iran or spread some f*** disease
They talk so many goddamn ways, it's all greek to me"

Guns'n'Roses ciężko pracowali na swoją reputację prostaków, narkomanów, pijaków i przestępców. Cel został jednak osiągnięty i zespół stał się koszmarem rodziców każdego nastolatka.

ROZWIANE ILUZJE

Ostatni „prawdziwy" album zespołu ukazał się w 1991 roku. Właściwie nie album, ale albumy - „Use your Illusion" sprzedawano jako dwie osobne płyty z okładkami w kolorze żółtym (część pierwsza) i niebieskim. Wiele utworów z tego wydawnictwa stało się przebojami. „November Rain", „Don't Cry", „Live and Let Die", „You Could Be Mine" - kawałki te można było niemal bez przerwy oglądać w MTV. Po raz pierwszy od 1974 roku jeden zespół miał dwa albumy na pierwszych miejscach Billboardu. Pierwszy i jak na razie ostatni.

„Use your Illusion" zyskała bardzo przychylne oceny prasy branżowej, a będąca następstwem albumu trasa koncertowa przyciągała nieprawdopodobne tłumy. Ze względu na częstą obecność fortepianu na nowej płycie, zespół poszerzono o klawiszowca Dizzyego Reeda. Po długich kłótniach z Axlem odszedł w końcu współzałożyciel kapeli, Izzy. Sprawy miały się coraz gorzej.

Axl walczył zajadle w sądzie ze swoją byłą miłością, modelką Stephanie Seymour (ślub w teledysku do „November Rain"), Slash sączył kolejne Dannielsy, a Gilby Clark zastępujący Izzyego i Matt Sorum nie mogli znaleźć sobie miejsca w zespole.

MAKARON I PRZYSZŁOŚĆ

Wydany w 1993 roku zbiór coverów zatytułowany „Spaghetti Incident" zawiera kilkanaście utworów w klimacie punkrockowym, część z nich jest nawet śpiewana przez Duffa. G'N'R przypomnieli dawno zapomniane kapele: UK Subs, Nazareth, Misfits, Fear i kilka innych. Płyta sprzedawała się bardzo kiepsko, zespół przestał grać jakiekolwiek koncerty, można było pomyśleć, że muzycy znikli z powierzchni Ziemi. Ostatnim wydanym albumem jest „Live Era '87-'93", zawierający znane kawałki w koncertowych wersjach.

Czy Guns'n'Roses kiedykolwiek powróci w chwale i błysku fleszy? Bardzo wątpliwe. Axl wykupił prawa do nazwy, zwolnił wszystkich dawnych członków grupy, zebrał nowych (m.in. Robin Finck z Nine Inch Nails na miejsce Slasha) i próbuje nagrać coś na własną rękę. Próbkę możliwości nowego G'N'R możecie usłyszeć w filmie z Arnoldem - „End of Days", do którego Axl i spółka nagrali jeden kawałek.

Reszta dawnego składu też ma swoje zajęcia. Slash występował gościnnie u znanych artystów (Jackson, Dylan), aby w końcu wystartować z własnym projektem Slash's Snakepit. Zespół kariery nie zrobił, podobnie jak projekt Matta i Duffyego - Neurotic Outsiders.

Osobiście mam nadzieję, że legenda pozostanie legendą i nikt nie będzie starał się na siłę jej odświeżyć. Kto chciałby oglądać coś równie żałosnego, jak pięćdziesięcioletnie dziadki z Rolling Stones marszczące groźnie poorane zmarszczkami czoła?

JAK ULEPSZYĆ CIAŁO

...ŻEBY STARZEĆ SIĘ NIE CHCIAŁO

Jakubo

Sto lat, sto lat,

niech żyje, żyje nam...!!!

Chyba nie ma osoby, która nie znałaby tej tradycyjnej, polskiej pieśni „biesiadnej". Jednak obok wydźwięku urodzinowo-hulaszczego wyraża ona wszechobecną chęć pozostania na tym łez padole dłużej, niż trwa przeciętne życie. Najlepiej wiecznie.

Poszukiwania odpowiedzi na pytanie „jak przedłużyć długość ludzkiego życia?" trwają od dawna, ale na razie nie ma co liczyć na utrzymanie młodzieńczego wigoru po przekroczeniu 150 lat (w REd_Akcji niektórzy już teraz wyglądają, jakby setkę mieli na karku). Historia pokazuje jednak, że średnia długość ludzkiego życia ciągle jest zwiększana. Warto zastanowić się, co jest tego przyczyną.

Cofnijmy się jakieś 5 tys. lat i popatrzmy na naszych przodków. Pierwszy szok to fakt, że trudno wśród nich znaleźć kogoś po trzydziestce, a średnia długość życia kształtuje się na poziomie 18 - 20 lat. Nie powinno to nikogo dziwić - brak leków i obecność dzikich zwierząt robią swoje. Co ciekawe, taki stan utrzymywał się przez ponad 99 proc. czasu bytności naszego gatunku na Ziemi, a prawdziwe zmiany w długości życia związane są zdecydowanie z czasami nowożytnymi. Wiek XIX pozwalał pożyć przeciętnemu człowiekowi około 40 lat, jednak już na początku XX stulecia średnia długość życia zbliżona była do lat 47. Spowodowały to nie tylko, tak ostatnio modne, diety makrobiotyczne czy hinduskie sposoby utrzymania umysłu w młodzieńczej sprawności, lecz podniesienie jakości warunków sanitarnych i powszechne stosowanie leków. W efekcie na przestrzeni ostatnich dziesięcioleci doszło do podwojenia średniej długości życia. Oceny amerykańskie wykazują, że obecnie przeżywamy średnio 27 540 dni (w latach = 75,4). Z ocen tych wynika dodatkowo, że kobiety mają trochę więcej czasu na zakosztowanie uroków życia - zazwyczaj o siedem lat. Ale czy możemy żyć wiecznie? I po co komu starzenie?

Na podstawie dotychczasowych obserwacji i badań ustalono, że starzenie się organizmu jest nieuniknione. Jest to proces nieliniowy, wielowątkowy i u każdego człowieka przebiegający w nieco odmienny sposób. Generalnie, zaawansowany wiek kojarzony jest z słabnącym ciałem. Nie tylko jeśli chodzi o siłę mięśni - gorzej funkcjonują również mechanizmy chroniące przed zakażeniami czy po postu pamięć. Ciągłe podziały komórek, pozwalające na regenerację zużywanych organów, z wiekiem zaczynają być wyhamowywane. Z drugiej strony w organizmie i jego komórkach gromadzą się uszkodzenia, a równocześnie starzenie prowadzi do obniżenia sprawności mechanizmów naprawczych tych uszkodzeń. Im organizm starszy, tym gorsza ochrona przed powstawaniem błędów i wzrost ryzyka ich generacji. W efekcie współczesna medycyna ma dzisiaj do czynienia z chorobami zupełnie nie znanymi jeszcze pół wieku temu.

W ubiegłych stuleciach największe spustoszenie w populacji ludzkiej wywoływały choroby zakaźne. Dzisiaj gruźlica prawie nie występuje, a przeziębienie nie wywołuje u pięćdziesięciolatka śmiertelnego przerażenia, w dosłownym tego słowa znaczeniu. Dzisiaj na drodze do wiecznego życia w pełnym zdrowiu i szczęściu stają nowotwory oraz choroby związane z degeneracją niedzielących się komórek nerwowych, takie jak choroba Alzheimera czy Parkinsona. Przesunięta granica dożywanego wieku odsłania kolejne bariery, na które trzeba znaleźć antidotum.

Skoro procesy starzenia są tak niekorzystne, to czemu nie zostały wyeliminowane w toku ewolucji? To proste - nie podlegają one mechanizmom ewolucyjnej oceny „przydatności". Jeżeli ludzie żyli średnio dwadzieścia lat (a było tak, przypomnę, przez prawie całą historię gatunku ludzkiego), to nie było możliwości ani konieczności skutecznego eliminowania genów odpowiedzialnych za powstawanie chorób wieku starczego - nikt wszak go nie osiągał.

Z drugiej strony dobór naturalny może oddziaływać jedynie na cechy związane z wiekiem reprodukcyjnym. Geny ujawniające się w okresie poreprodukcyjnym nie mogą być usuwane, bo nie są w ogóle brane pod uwagę przy doborze genów. Prosty przykład - Płyta Główna (samiczka) poszukuje dobrego partnera (Twardego... Dysku). Wszyscy Twardzi prezentują swoje walory: pojemność, szybkość itd. Wybór zostaje dokonany i miłość rozkwita. Inne Płyty patrzą z zazdrością i także wybierają identycznych Twardzieli. Nie wiedzą one, że wkrótce po wyborze Twardy mięknie i jest do niczego. Rok później jest już po wszystkim, Twardy się zestarzał, ale nikt nie spodziewał się, że do tego dojdzie. Jak więc Płyta mogła wybrać doskonalszego, niestarzejącego się partnera? Nie mogła, bo nie brała pod uwagę cech, które pojawiły się dużo później. Tak samo jest z genami powodującymi proces starzenia - dobór naturalny nic o nich nie wie, a te siedzą cicho. Ich czas nadchodzi później!

Długość życia zależna jest od setek uwarunkowań fizjologiczno-środowiskowych. Ważne są nie tylko posiadane geny, ale i sposób życia. Na razie wpływ mamy jedynie na drugą grupę czynników, co zresztą wykorzystujemy zazwyczaj na wydatne skracanie czasu, pozostałego nam na łez padole. Wysokokaloryczne posiłki, niska aktywność fizyczna i stosowanie używek - wszystko to przyspiesza objawy starości. Wiemy o tym, ale jak tą wiedzę wykorzystujemy? Zazwyczaj niezbyt sensownie.

Możemy przestać pić alkohol i palić - co jednak zrobić z genami? Badać - wciąż trwają poszukiwania genów odpowiedzialnych za długość

naszej doczesności. Od rozpoczęcia badań w latach '80 zidentyfikowano już kilku potencjalnych kandydatów genetycznych w organizmach niższych (u drożdży, muszek owocowych czy nicieni). Na szeroką skalę prowadzona jest także analiza genów u „stulatków". Można tych ludzi uważać za osoby obdarzone przez naturę „przepisem" na długowieczność i właśnie u nich warto szukać skuteczniejszej i trwalszej wersji materiału genetycznego. A stąd już tylko kilka kroków do terapii genowej.

Kilka kroków, lecz na razie nie do przejścia, chociaż wydaje się, że w przyszłości możliwe stanie się podmienianie genów na lepsze, dłużej zapewniające sprawność fizyczną i intelektualną. Nie będzie więc nikogo dziwić dziadek grający z nastoletnim wnuczkiem w kosza - dziadek pakujący piłę niczym Carter czy Koby.

Być może przyszłość przyniesie jeszcze inną możliwość ucieczki przed starzeniem. Będziemy mogli wymienić narządy na nowe (a przynajmniej niektóre z nich). Ząbek się zniszczył i cokolwiek doskwiera? Nie ma problemu. Terapia genowa pozwoli na odblokowanie odpowiedniego genu i kilka dni później dziąsła nas lekko zaswędzą, bo wyrzyna się nowy kieł.

Wizjonerzy rozpościerają przed nami wspaniałe widoki na przyszłość usług medycznych, a w szczególności bioserwisów. Cała rzecz miałaby być oparta na autoprzeszczepach i wykorzystaniu klonowania. Starzenie się związane jest z sukcesywnym zużywaniem poszczególnych części naszego ciała. Nic więc nie powinno stać na przeszkodzie, aby zniszczoną wątrobę zastąpić zupełnie nową, odhodowaną w osiedlowym laboratorium. Pobierana jedna komórka posłuży do uzyskania organu w pełni sprawnego i zgodnego z naszym układem immunologicznym. Odpadnie problem oczekiwania na odpowiedniego dawcę i walka z odrzuceniem przeszczepionego narządu.

Oczywiście nie będzie to takie proste, ale zapewne czas przezwyciężyć (w sumie uzasadnione) opory społeczeństwa. Prace nad przeszczepami trwają już od dawna, a przynoszone korzyści raczej trudno przecenić.

Technika wykorzystywana podczas tych zabiegów jest zaawansowana na tyle, że wydają się możliwe operacje rodem z horrorów o Frankensteinie. Coraz częściej pojawiają się opinie, że już obecnie można myśleć o przeszczepach głowy do zupełnie innego ciała. Albo ogłoszenie - „Boli w krzyżu i kondycja szwankuje? Wymień ciało na nowe! Promocja!! W tym tygodniu korpusy do 190 cm za pół ceny i do tego w trzech odcieniach opalenizny." Przerażające? Może, ale za to prawdziwe. Wkrótce.

Póki co, nie spodziewajmy się, że każdy z nas zostanie Matuzalemem. Pooszczędzajmy jednak nasze spracowane organizmy, pijmy soczki, witaminki, uprawiajmy jakieś sporty - to do średniej dociągniemy. A jeżeli geny dadzą - to nawet dłużej.

Http://wheelerpolska.home.pl

WHEELER WORLDWIDE

POTĘGA 2000

CENTRA WHEELERA
BIAŁYSTOK 676-13-95, GDYNIA 623-77-83, GLIWICE 232-36-53, GORZÓW WLP.723-13-75, JELENIA GÓRA 755-92-81, KALISZ 767-18-97, KRAKÓW 412-71-88, ŁÓDŹ 649-11-85, OLSZTYN 534-36-89, POZNAŃ 849-24-08, 820-01-61, SŁUPSK 842-29-04, SZCZECIN 487-12-54, WROCŁAW 322-28-88

BIAŁA PODLASKA 342-00-12, BIAŁYSTOK 742-46-58, BIELSKO BIAŁA 812-25-98, BRZESKO 86-48-85, BYDGOSZCZ 371-37-82, BYTOM 281- 60-39, CHODZIEŻ 82-36-61,CHORZÓW 241-53-62, 41-25-43, 245-91-19, CIECHOCINEK 416-02-17, CZĘSTOCHOWA 324-61-60, 361-16-71, ELBLĄG 234-45-65, 232-74-33, EŁK 621-55-47, GLIWICE 231-23-60, 238-26-68, GŁOGÓW 834-11-70, JASŁO 446-28-49, 448-56-26, KAMIENNA GÓRA 744-27-32, KATOWICE 312-23-82, KIELCE 344-59-29, 344-89-41,344-79-00, KŁODZKO 867-84-40, KONIN 244-42-39,KRAKÓW 412-71-88, 285-29-62, 632-70-56, 422-04-25, 269-05-87, TARNOWSKIE GÓRY 284-10-87, LEGNICA 862-01-01, LESZNO 529-96-43, 520-30-47, LUBAŃ 722-32-80, LUBLIN 743-65-76, 524-37-07, LWÓWEK 782-49-46, ŁUKÓW 798-28-34, MIELEC 585-39-29, MIŃSK MAZ. 759-13-64, MSZANA DLN. 331-01-10, NOWA RUDA 872-24-22, NOWA SÓL 356-40-92, NOWY DW. MAZ. 775-13-14, NYSA 433-32-74, OLKUSZ 643-10-59, OPOLE 453-88-24, OSTROWIEC ŚWIĘT. 265-22-46, OSTRÓDA 646-34-88, OTWOCK 788-02-03, PIECHOWICE 761-11-04, PIOTRKÓW TRYB. 649-10-95, 646-30-72, PISZ 423-59-68, PLESZEW 742-40-66, POLANICA 868-22-82, POZNAŃ 833-70-73, 866-33-68, 847-34-21, RADOM 362-91-12, RYKI 65-35-22, RZESZÓW 852-52-56, SANDOMIERZ 832-40-60, SEJNY 567-06-49, SKARŻYSKO KAM. 53-76-81, SOCHACZEW 833-27-95, SUWAŁKI 565-08-39, ŚREM 283-08-38, ŚWIEBODZICE 854-26-22, ŚWINOUJŚCIE 321-02-75, TOMASZÓW MAZ. 725-09-00, TORUŃ 621-07-30, WAŁBRZYCH 843-38-13, WĄGROWIEC 262-53-21, WOLSZTYN 347-18-29, WŁOCŁAWEK 412-17-55, ZABRZE 271-47-56, ZAKOPANE 206-68-24, ZAMOŚĆ 638-52-14, ZGORZELEC 771-32-31, ZIELONA GÓRA 324-51-39, PUŁAWY 888-06-89, LUBARTÓW ul.LUBELSKA 58 A, BŁONIE " MARO-SPORT " 0602-326-874, BIELSKO-BIAŁA 819-36-41,ŻYWIEC, RZESZÓW 852-29-05

Road Racing | Triathlon | Kids

WARSZAWA: UL. DERENIOWA 8 tel. 644-61-91, AL. NIEPODLEGŁOŚCI 111 tel. 646-62-95, UL. GÓRCZEWSKA 250A tel.664-68-96, UL. NOWOWIEJSKA 5 tel. 636-55-17, UL. DOBRA 17, UL. POWSTAŃCÓW ŚLĄSKICH 18 C tel. 665-97-80, UL. REYMONTA 17 tel. 835-08-80, UL. ZŁOTA 83 tel. 624-91-46, KOMISJI ED. NAR. 95 tel. 644-03-00, UL. WŁOŚCIAŃSKA 35 tel. 784-46-60,FASZYNOWA 2 (RÓG MARSA I PŁOWIECKIEJ) tel. 613-39-63, AL. KRAKOWSKA 80, PRUSZKÓW tel. 758-70-36

ACOR
Części i akcesoria rowerowe

THE POWER OF MOVEMENT™

WHEELER POLSKA
05 - 462 WIĄZOWNA
MAJDAN 76
TEL / FAX 022 788 80 16
TEL. 022 785 13 84

E-mail:wheeler@warman.com.pl

Profesjonalny wrestling to kilka federacji, które organizują jedynie walki wewnętrzne - spotkania wrestlerów z różnych federacji praktycznie się nie zdarzają.

Największą obecnie federacją jest WCW - World Championship Wrestling. Powstała ona po rozpadzie wcześniejszej największej federacji - WWF - World Wrestling Federation. Teraz WWF to jedynie „niedobitki". Największe gwiazdy przeszły do WCW i to właśnie fragmenty walk tej federacji możemy oglądać w polskiej telewizji, a także na kanale TNT.

WCW i WWF to jednak nie wszystko. W ramach samej WCW istnieje pseudo-federacja zwana NWO (New World Order), której czasy świetności już minęły (swojego czasu w jej barwach walczyły największe gwiazdy takie, jak Hulk Hogan czy Randy „Macho Man" Savage). Poza tym mamy także mniejsze i znacznie mniej popularne federacje takie, jak XWC - eXtreme Wrestling Confederation, czy federacje meksykańskie (wrestling meksykański charakteryzuje się tym, że wszyscy uczestnicy chowają twarze za maskami, zaś walki opierają się bardziej na ewolucjach i rzutach, niż uderzeniach).

Wybrane gwiazdy dzisiejszego WCW

Hulk Hogan

Bezwzględnie najsłynniejsza postać amerykańskiego wrestlingu. Zawdzięcza to m.in. wystąpieniom w kilku filmach i serialach telewizyjnych. Na ringu już ponad 22 lata. Kilka lat temu postać #1 federacji NWO, walczący pod pseudonimem „Hollywood Hogan". Obecnie znów w WCW. Najwięksi wrogowie: The Total Package i Ric Flair.

Randy „Macho Man" Savage

Druga co do popularności postać amerykańskiego wrestlingu, na ringu ponad 27 lat. Kiedyś bliski przyjaciel Hulka Hogana, obecnie jego wróg (typowe dla wrestlingu...). Przez wiele lat pokazywał się z towarzyszką życia Elizabeth, którą obecnie poderwał The Total Package.

Sting

Mistyczna, tajemnicza postać WCW. Spuszczający się na ring na linie człowiek-skorpion. Doskonały technicznie wrestler, który od kilku lat zdobył sobie ogromną popularność wśród publiczności i cieszy się dużym szacunkiem innych zawodników.

Goldberg

Postać, która rozgrzała fanów najbardziej spośród wszystkich wrestlerów ostatnich lat. Ponad 150 wygranych walk i żadnej przegranej. Zawodnik, który walczy fair i prezentuje doskonałą technikę. Szkoda, że takich wrestlerów dziś niewielu.

The Total Package (Lex Lugar)

Ma bardzo wielu wrogów i ciało, jakiego pozazdrościłby mu niejeden profesjonalny kulturysta. Ma też Elizabeth, która odeszła od Macho Mana i teraz pomaga Lugarowi w nie zawsze uczciwy sposób wygrywać mecze.

Ric „Nature Boy" Flair

Dziadek profesjonalnego wrestlingu, na ringu od 1972 r. Tlenione włosy i zwały tłuszczu nie przeszkadzają mu wygrywać nawet z Hulkiem Hoganem, choć zazwyczaj robi to metodami nie w pełni uczciwymi. Przyjaźni się z The Total Package.

Jeff Jarrett

Ostatnia nadzieja NWO. Uwielbia nosić ze sobą gitarę i roztrzaskiwać ją na głowach niczego nie spodziewających się (akurat...) przeciwników.

Madusa

Umięśniona, nieprzeciętnej urody blondyna, która lubi walczyć z facetami. Ci zazwyczaj z przyjemnością poddają się, kiedy ta siada na nich okrakiem i dusi.

La Parka

Najbardziej znany obecnie przedstawiciel meksykańskiej szkoły wrestlingu, który nie pokazuje publiczności swojej twarzy.

BYCZKI NA S

Dwóch rosłych byczków, wyglądających, jakby codziennie na śniadanie wcinali paczkę sterydów, wygraża sobie stroiąc groźne miny, udaje, że się bije dla lepszego efektu tupiąc głośno nogą przy każdym sfingowanym ciosie i skręca z bólu przy dotknięciu małym palcem. Dziesiątki tysięcy zgromadzonych młotków w wieku od przedszkola do emerytury skanduje i święcie wierzy, że byczki walczą naprawdę. Czy to kiepska opera mydlana? Nie, panie, to Ameryka!

Zapasy w stylu amerykańskim, u nas zwane często wolną amerykanką, królują po drugiej stronie Atlantyku od ponad pół wieku. Już w latach '50 pierwsze postacie tego „sportu" zaczęły udawać groźnych, zakładając maski i szczerząc zęby. Trudno jednoznacznie określić, kiedy prawdziwe zapasy przerodziły się w Ameryce w coś, co można uplasować gdzieś pomiędzy operami mydlanymi a sportem. Ważne jednak, że teraz dla obywateli USA prawdziwe zapasy takie, jakie mają okazję obejrzeć w telewizji praktycznie jedynie przy okazji transmisji olimpijskich, już się nie liczą. Liczą się tylko „profesjonalni zapaśnicy", czyli grupa mięśniaków-aktorów, którzy z udawania, że dają sobie nawzajem w zęby, stworzyli sztukę.

Wrestlingowi, bo tak z amerykańska nazywany jest u nas ten pokaz (sportem naprawdę trud-

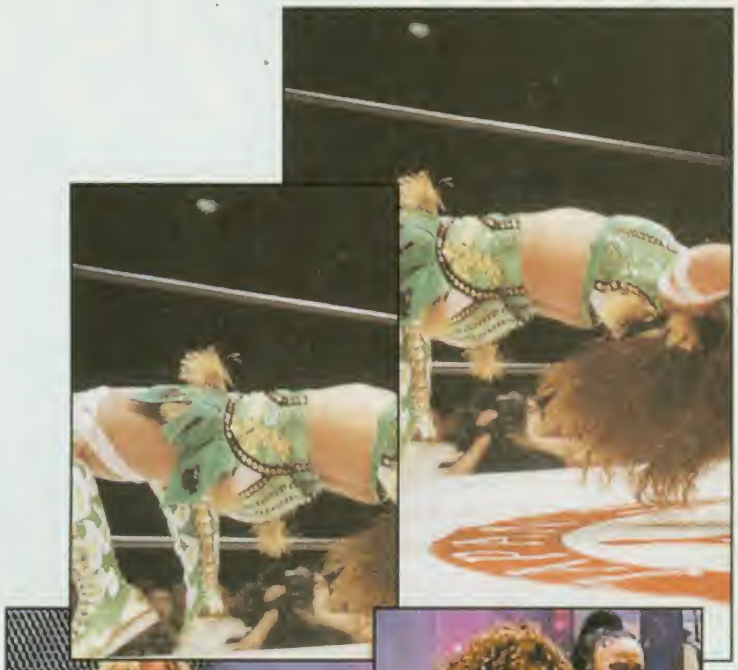
Strona federacji WCW - www.wcw.com - znajdziemy tam opisy i zdjęcia wszystkich gwiazd, zajawki i recenzje z meczów, a także specjalny dział poświęcony „dziewczynom wrestlingu" Nitro Girls - zespołowi tanecznemu upiększającemu występy w ramach największych zlotów WCW z cyklu Monday Night Nitro

Strona federacji NWO - www.nwowrestling.com - NWO powoli znika ze sceny, lecz nadal skupia kilku znanych wrestlerów takich, jak Jeff Jarrett

Strona federacji WWF - www.wwf.com - WWF pozostaje wyraźnie w cieniu WCW

Muzeum profesjonalnego wrestlingu - www.wrestlingmuseum.com

wrestling w internecie



Niektóre bardziej popularne chwyty wrestlingu

clothesline

Popychamy przeciwnika tak aby odbił się od gumowych lin okalających ring, a kiedy „powraca" do nas wystawiamy ramię na wysokości jego szyi tak, aby w nie uderzył.

suplex

Pochylamy przeciwnika tak, by jego głowa znalazła się pod naszą pachą, a następnie drugą ręką łapiemy go za majtki i przewracamy się na plecy podnosząc go do góry - przeciwnik plecami uderza w matę za nami (my też uderzamy w matę plecami, ale nam oczywiście nic złego się nie dzieje - przecież to wrestling!)

pile driver

Wykonywany podobnie, jak supplex, lecz zamiast przewracać się na plecy, gwałtownie klękamy (trzymając przeciwnika w powietrzu do góry nogami) lub siadamy tak, by jego głowa uderzyła pionowo w matę

airplane spin

Bierzemy przeciwnika na plecy i zaczynamy kręcić się w kółko, następnie zrzucając go z pleców na ziemię lub (dla silniejszych wrestlerów) podnosząc i wyrzucając przed siebie

Tonid

RTE RYNACH

no to nazwać) nie można wiele zarzucić. Sam w sobie jest fajną rozrywką. Można się pośmiać z nadętych, słabo grających swoje role byczków. Niektóre walki faktycznie wymagają od nich sporej siły lub zręczności. I wszystko byłoby OK, gdyby publiczność, zarówno ta zgromadzona wokół ringu, jak i ta po drugiej stronie srebrnego ekranu, jawnie i otwarcie przyznawała, że jest to po prostu teatr. Ale tak nie jest. Oni naprawdę są święcie przekonani, że to się dzieje naprawdę!

Czy wynika to z głupoty społeczeństwa? Wrestling ma zagorzałych fanów wszędzie na świecie, także w Polsce, choć u nas zobaczymy go tylko od czasu do czasu na cyfrowym Polsacie (najczęściej mecze sprzed kilku lat...), ew. w wersji anglojęzycznej na kablówce na kanale TNT. A może to kwestia kultury, zmowy milczenia? Chyba jednak właśnie to. Wrestlerzy, którzy publicznie przyznają, że walki są po prostu sfingowanymi pokazami, są piętnowani przez opinię publiczną i często usuwani z federacji. I choć samemu szefowi federacji WCW zdarzyło się przyrównać wrestling do opery mydlanej, takie wypowiedzi z trudem można wygrzebać z archiwów. Prawdziwym fanom wrestlingu nie przystoi przyznawać, że oglądają teatr. Do dobrego tonu należy udawanie, że wierzymy, iż wszystko dzieje się naprawdę.

Oryginalna gra (2xCD)

MESSIAH za 29[90] !!!

Bob jest wykolejeńcem niebios, aniołem tylko z imienia. Sam „Boski Ważniak" osobiście poprosił go, by usunął z powierzchni Ziemi te, jak to mówi, „dziwolągi". Bob posiada moc opętania dowolnej istoty i może wykorzystywać grzeszników, by zgładzić innych... grzeszników. Może wybierać spośród 40 rodzajów postaci i w ich ciałach skradać się, okaleczać, przebijać i zabijać inne szkodniki. Ale kogo opętać, oto jest pytanie...

POSTACIE

- Jako Bob możesz opętać i kontrolować dowolną spośród 40 rodzajów postaci: prostytutki, gliniarzy, Behemothy, księży, bramkarzy, cichodajki, tancerki, żigolaków, demony, mętów, spawaczy, techników nuklearnych, lekarzy, barmanów, karłów, alfonsów, potwory, zwierzęta i wiele innych!
- Wszystkie postacie wyglądają wyjątkowo realistycznie, nawet skóra w odpowiednich miejscach faluje się i rozciąga.
- Połączenie techniki „motion capture" z tradycyjną animacją sprawia, że każda postać w Mesjaszu wygląda szalenie realistycznie.

BROŃ

- Ponad 10 różnych rodzajów broni, między innymi: napędzane rakietowo harpuny, pistolety igłowe, wyrzutnie rakiet, miotacze ognia, granaty, pistolety ogłuszeniowe.
- Wykorzystaj opętanych wrogów jako broń.
- Broń zostawia trwałe ślady w otoczeniu.
- Zwłoki pozostają tam, gdzie padły.

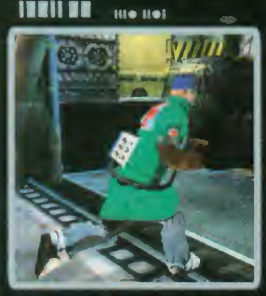
Mesjasz wykorzystuje najnowszą i oryginalną technologię RT–DAT, która umożliwia wyświetlanie postaci tak szczegółowo, jak tylko pozwala na to Twój komputer. Nawet na Pentium z kartą VooDoo Gra prezentować się będzie całkiem nieźle.

W jaki sposób słodki cherubinek Bob chroniony jedynie pieluchą odszukuje źródło zła na ziemi?

Opętanie to jest to... Goły i bezbronny, Bob używa swojej jedynej broni i opętuje pierwszą postać jaką widzi, robotnika.

Bob, rozpoznawalny po aureoli, spostrzega, że robotnik nie posiada praw do opuszczenia pomieszczenia. Dlatego, aby trochę namieszać, Bob spuszcza 5 tonowy czołg na niezorientowanego robotnika.

Teraz dopiero może opętać medyka, wysłanego na pomoc przygniecionemu robotnikowi, lekarze mają odpowiednie prawa dostępu.



W końcu przedostaje się przez drzwi magazynu, jednak Bob wciąż potrzebuje praw dostępu do laboratorium, gdzie chce zdobyć ważne informacje.

Bob porzuca ciało medyka, bo spostrzega, że gliniarz ma zezwolenia na wejście do laboratorium.

Gliny mają także laserowo kierowane KARABINY! Bosko!

W trakcie identyfikacji przed drzwiami laboratorium, Bob niechcący zwraca na siebie uwagę.

Olbrzymi 5 metrowy, genetycznie wyhodowany Behemoth wyszarpuje serce gliniarza i rzuca jego martwym ciałem jak szmacianą lalką.

Czy nadal sądzisz, że nasz słodki cherubinek jest bezbronny?

Po ujrzeniu potężnej siły emanującej z Behemotha sięgającego po gliniarza, Bob szybko decyduje się na zmianę wcielenia i opętuje Bestię. Teraz jest gotowy NA SZATAŃSKĄ ZABAWĘ!

Zamów Messiaha z dostawą do domu

(0-22) 519 69 19

Zadzwoń już dziś!

Pełna gwarancja najwyższej jakości, nasza pomoc techniczna czuwa i reaguje bezzwłocznie.

Oryginalne gry tańsze niż pirackie! Rozpoczęliśmy rynkową rewolucję, weź w niej udział i stań po stronie mega tanich oryginalnych gier. Już wkrótce będziesz mógł kupić nową, doskonałą grę Messiah w cenie znacznie niższej niż pirackiej. Za dwie płyty CD zapłacisz jedynie 29.90!

NOWOŚĆ!

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Messiah zawierający:

- **płytę CD-ROM z programem,**
- **dodatkową płytę audio z muzyką z gry,**
- **opakowanie plastikowe płyt CD,**
- **pudełko kartonowe na grę,**
- **instrukcję obsługi,**
- **pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Messiah,**
- **konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.**

Szukaj już w maju nowej, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Pierwszy numer Extra Gry kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.

www.extragra.com

Najwyższą jakość i najniższą cenę gwarantuje CDPROJEKT, wiodący wydawca gier komputerowych w Polsce.

Nie
zgubisz
się
sam
w
mieście?
Crime Cities
techland
tel. (062) 7372747
www.techland.com.pl
e-mail: sprzedaz@techlandsoft.com
Zdobywca pierwszego miejsca
w kategorii NAJLEPSZA GRAFIKA
na festiwalu gier IGF w San Jose